

出版 / 1990年3月8日

特價

40元

The Softworld 軟體世界

全新版

全國唯一PC休閒軟體專業雜誌

3月號 第12期

國內報導

資訊月餘波盪漾

配合美商SSI 10週年慶 中獎名單大公開

軟體世界雪片紛飛

名車大賽設計小組專訪

F-15 II 拜將封侯篇

背負解救蒼生 鉅額重賞大任 110 大俠現身

幻想空間 III
4000分完全攻略

信長之野望

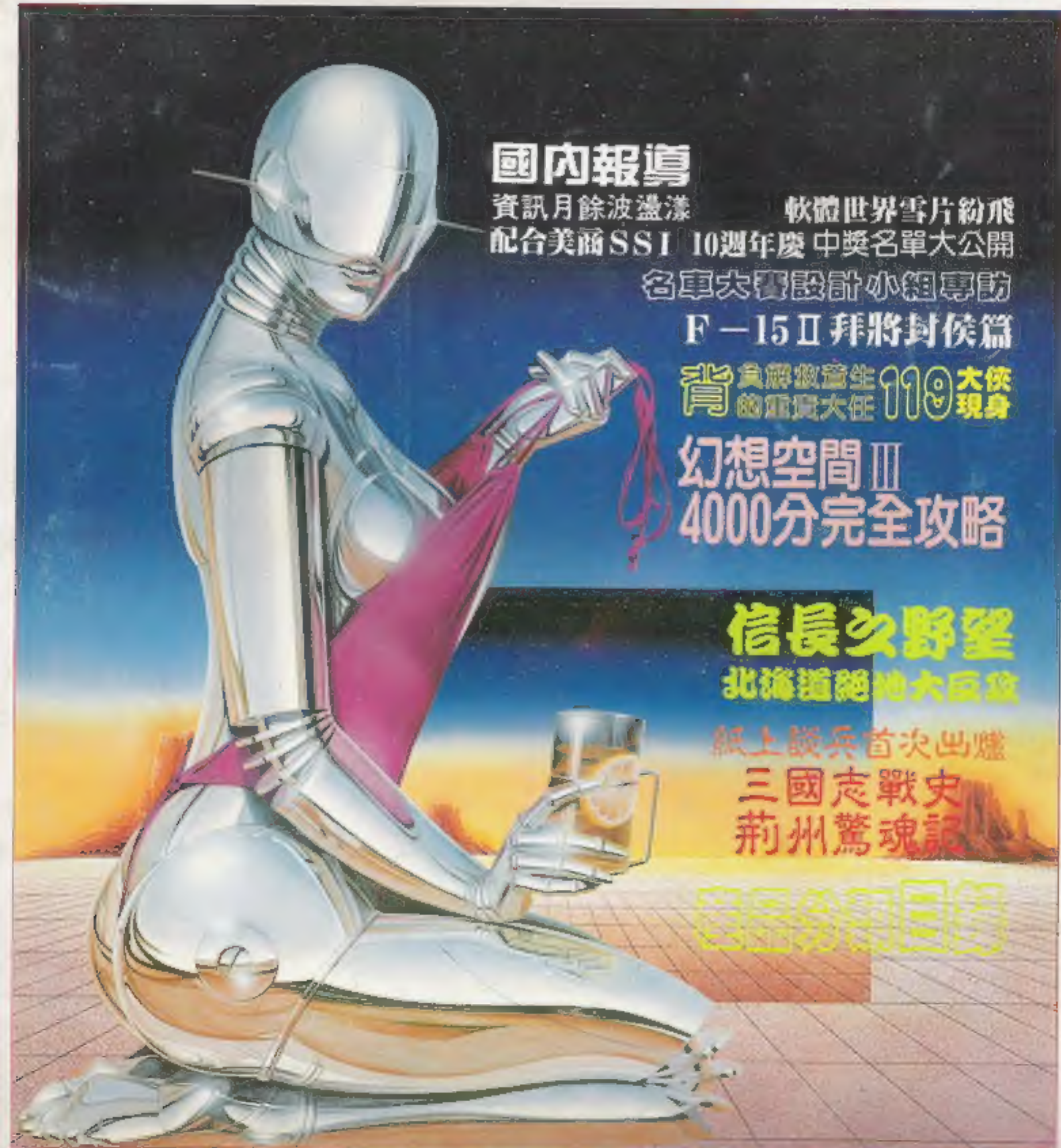
北海道絕地大反擊

紙上談兵首次出爐

三國志戰史

荊州驚魂記

110 大俠現身



三個臭皮匠勝過一個諸葛亮

三個諸葛亮勝得過一部電腦嗎

有獎趣味徵文



海狐F16

在中國歷史中，諸葛亮算得上是位最富傳奇色彩的人物，他的足智多謀，使他成為奇謀巧策的軍事家，變幻莫測的兵法家，並且又懂得呼風喚雨、未卜先知！不論是曹操或周瑜以及任何對手在他的跟前都是如小丑一般，被玩弄於股掌之間，在三國時代，諸葛亮運用他的智慧及謀略，成功的輔助劉備建立了一番豐功偉業。時至今日，我們還津津樂道這位歷史性的傳奇人物。如果三國時代，曹操能有一部電腦供其作兵力調度、戰術模擬……以電腦與諸葛亮相抗衡的話，那今日的歷史是否會改寫呢？相信玩過「三國志」或是其它戰略遊戲的人，都可領略電腦的萬能及威力。

三個諸葛亮是否勝得過一部電腦呢？

只要將你的看法寫下，即可參加有獎趣味徵文活動，詳情請洽全省亞洲電腦世界。

亞洲電腦世界全省經銷商服務網

1. 台北 (1)	11. 台北 (11)	21. 台北 (21)	31. 台北 (31)	41. 台北 (41)	51. 台北 (51)
12. 台北 (12)	22. 台北 (22)	32. 台北 (32)	42. 台北 (42)	52. 台北 (52)	62. 台北 (62)
13. 台北 (13)	23. 台北 (23)	33. 台北 (33)	43. 台北 (43)	53. 台北 (53)	63. 台北 (63)
14. 台北 (14)	24. 台北 (24)	34. 台北 (34)	44. 台北 (44)	54. 台北 (54)	64. 台北 (64)
15. 台北 (15)	25. 台北 (25)	35. 台北 (35)	45. 台北 (45)	55. 台北 (55)	65. 台北 (65)
16. 台北 (16)	26. 台北 (26)	36. 台北 (36)	46. 台北 (46)	56. 台北 (56)	66. 台北 (66)
17. 台北 (17)	27. 台北 (27)	37. 台北 (37)	47. 台北 (47)	57. 台北 (57)	67. 台北 (67)
18. 台北 (18)	28. 台北 (28)	38. 台北 (38)	48. 台北 (48)	58. 台北 (58)	68. 台北 (68)
19. 台北 (19)	29. 台北 (29)	39. 台北 (39)	49. 台北 (49)	59. 台北 (59)	69. 台北 (69)
20. 台北 (20)	30. 台北 (30)	40. 台北 (40)	50. 台北 (50)	60. 台北 (60)	70. 台北 (70)
21. 台北 (21)	31. 台北 (31)	41. 台北 (41)	51. 台北 (51)	61. 台北 (61)	71. 台北 (71)
22. 台北 (22)	32. 台北 (32)	42. 台北 (42)	52. 台北 (52)	62. 台北 (62)	72. 台北 (72)
23. 台北 (23)	33. 台北 (33)	43. 台北 (43)	53. 台北 (53)	63. 台北 (63)	73. 台北 (73)
24. 台北 (24)	34. 台北 (34)	44. 台北 (44)	54. 台北 (54)	64. 台北 (64)	74. 台北 (74)
25. 台北 (25)	35. 台北 (35)	45. 台北 (45)	55. 台北 (55)	65. 台北 (65)	75. 台北 (75)
26. 台北 (26)	36. 台北 (36)	46. 台北 (46)	56. 台北 (56)	66. 台北 (66)	76. 台北 (76)
27. 台北 (27)	37. 台北 (37)	47. 台北 (47)	57. 台北 (57)	67. 台北 (67)	77. 台北 (77)
28. 台北 (28)	38. 台北 (38)	48. 台北 (48)	58. 台北 (58)	68. 台北 (68)	78. 台北 (78)
29. 台北 (29)	39. 台北 (39)	49. 台北 (49)	59. 台北 (59)	69. 台北 (69)	79. 台北 (79)
30. 台北 (30)	40. 台北 (40)	50. 台北 (50)	60. 台北 (60)	70. 台北 (70)	80. 台北 (80)
31. 台北 (31)	41. 台北 (41)	51. 台北 (51)	61. 台北 (61)	71. 台北 (71)	81. 台北 (81)
32. 台北 (32)	42. 台北 (42)	52. 台北 (52)	62. 台北 (62)	72. 台北 (72)	82. 台北 (82)
33. 台北 (33)	43. 台北 (43)	53. 台北 (53)	63. 台北 (63)	73. 台北 (73)	83. 台北 (83)
34. 台北 (34)	44. 台北 (44)	54. 台北 (54)	64. 台北 (64)	74. 台北 (74)	84. 台北 (84)
35. 台北 (35)	45. 台北 (45)	55. 台北 (55)	65. 台北 (65)	75. 台北 (75)	85. 台北 (85)
36. 台北 (36)	46. 台北 (46)	56. 台北 (56)	66. 台北 (66)	76. 台北 (76)	86. 台北 (86)
37. 台北 (37)	47. 台北 (47)	57. 台北 (57)	67. 台北 (67)	77. 台北 (77)	87. 台北 (87)
38. 台北 (38)	48. 台北 (48)	58. 台北 (58)	68. 台北 (68)	78. 台北 (78)	88. 台北 (88)
39. 台北 (39)	49. 台北 (49)	59. 台北 (59)	69. 台北 (69)	79. 台北 (79)	89. 台北 (89)
40. 台北 (40)	50. 台北 (50)	60. 台北 (60)	70. 台北 (70)	80. 台北 (80)	90. 台北 (90)
41. 台北 (41)	51. 台北 (51)	61. 台北 (61)	71. 台北 (71)	81. 台北 (81)	91. 台北 (91)
42. 台北 (42)	52. 台北 (52)	62. 台北 (62)	72. 台北 (72)	82. 台北 (82)	92. 台北 (92)
43. 台北 (43)	53. 台北 (53)	63. 台北 (63)	73. 台北 (73)	83. 台北 (83)	93. 台北 (93)
44. 台北 (44)	54. 台北 (54)	64. 台北 (64)	74. 台北 (74)	84. 台北 (84)	94. 台北 (94)
45. 台北 (45)	55. 台北 (55)	65. 台北 (65)	75. 台北 (75)	85. 台北 (85)	95. 台北 (95)
46. 台北 (46)	56. 台北 (56)	66. 台北 (66)	76. 台北 (76)	86. 台北 (86)	96. 台北 (96)
47. 台北 (47)	57. 台北 (57)	67. 台北 (67)	77. 台北 (77)	87. 台北 (87)	97. 台北 (97)
48. 台北 (48)	58. 台北 (58)	68. 台北 (68)	78. 台北 (78)	88. 台北 (88)	98. 台北 (98)
49. 台北 (49)	59. 台北 (59)	69. 台北 (69)	79. 台北 (79)	89. 台北 (89)	99. 台北 (99)
50. 台北 (50)	60. 台北 (60)	70. 台北 (70)	80. 台北 (80)	90. 台北 (90)	100. 台北 (100)

亞洲電腦

總經銷公司：高雄市三民區民社路53號

台北分公司：台北市新生南路60號2樓

台中分公司：台中市西屯區台灣路148號

台南分公司：台南市東區中華路300號

TEL: (07) 384-8088 FAX: (07) 384-4537

TEL: (02) 394-5225 FAX: (02) 351-0617

TEL: (04) 223-6777 FAX: (04) 223-0266

TEL: (06) 235-7788 FAX: (06) 235-4722

世界網壇，巨星雲集，他們精湛的球技，博得了無數球迷的驚羨。

PRO TENNIS TOUR



軟體世界最暢行的第一支網球遊戲，即將問世！

火 爆選手馬克安德、冷面殺手盧森、老將庫爾斯、女金剛威爾遜、以及網壇的金童玉女貝克、馬杜夫這些名號，即使是不曾看過網球的人也都耳熟能詳。現在，你也能和世界第一網壇高手在球場上一決雌雄。職業網球大賽帶你遍遊世界各地，向這片廣大奉還。

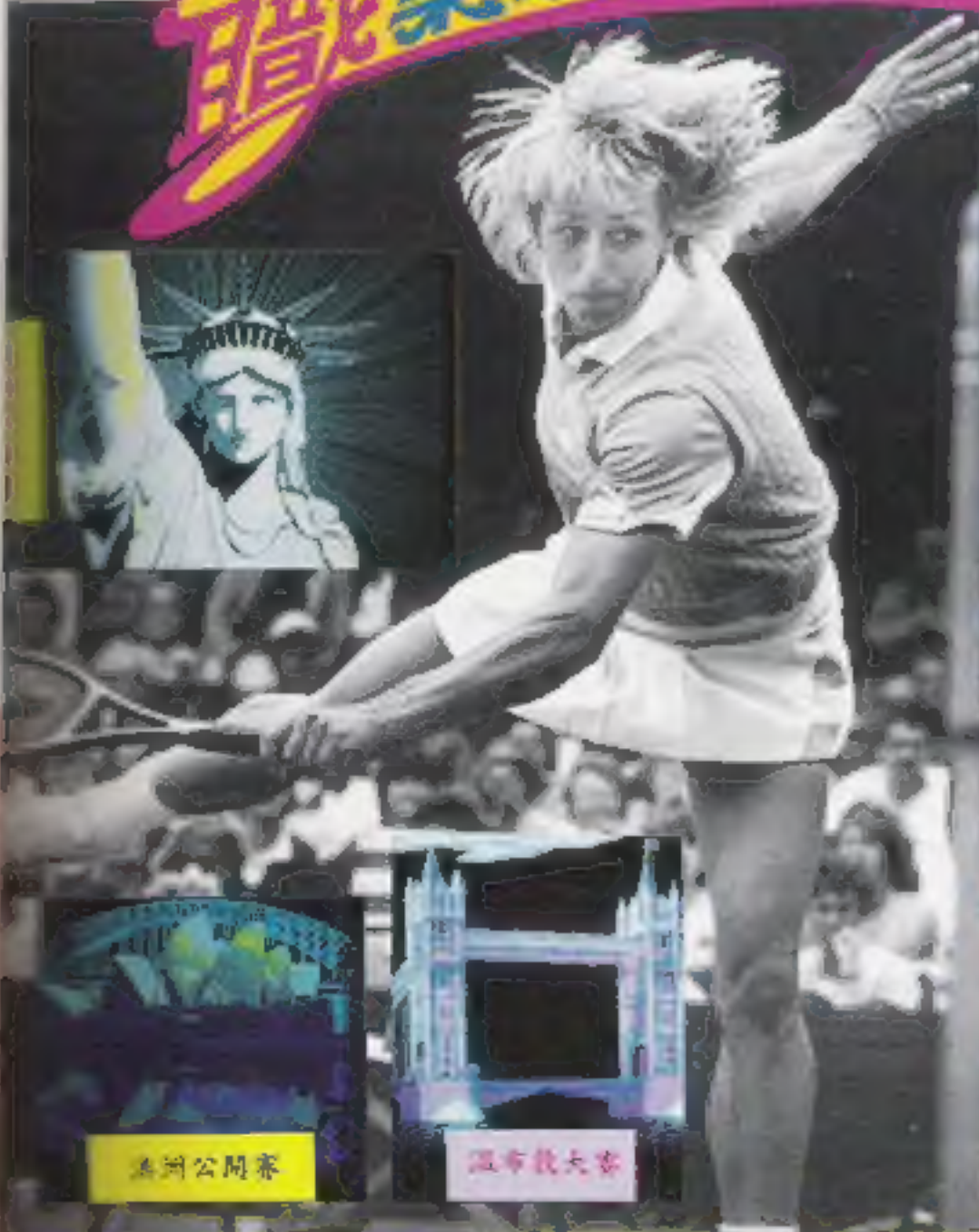
本遊戲功能十分齊全，遊戲難易程度的調整相當具有彈性，而且遊戲的變化也很豐富。所以不但適合剛入門的新手，對於玩Game的高手也具

有相當的挑戰性！

遊戲一開始，你可以選擇參加比賽或是接受訓練，不過最好是先接受訓練熟悉一下發球、接球等各種技巧，然後再上場比賽。免得貿然上場被對手以「直落三」的懸殊比數，殺得你片甲不留。在訓練課程裡包括：發球練習、發球輔助訓練及對打練習等。

當你覺得球技已經成熟時，便可上場比賽。你可以參加美國公開賽、法國公開賽、澳洲公開賽、以及京畿盛名的溫布敦大賽。開始時，你以電腦排名第六十四名參賽，隨著比賽次數的增加，你的積分會逐漸累積，排名也隨之提高，不必羨慕馬克安德、盧森、貝克等人。你也可以囊括四大賽冠軍，贏得大滿貫，登上世界第一的寶座。

職業網球大賽



機 種：IBM PC
XT/AT
記 憶 體：512K
顯示／片數：單色／
CGA 2片
另出EGA
版 2片
操 作：鍵盤／搖桿
／滑鼠
類 別：運動

勁的
拍一
球吧！



現在，你有機會和世界頂尖高手一起爭奪冠軍的頭銜。



目錄

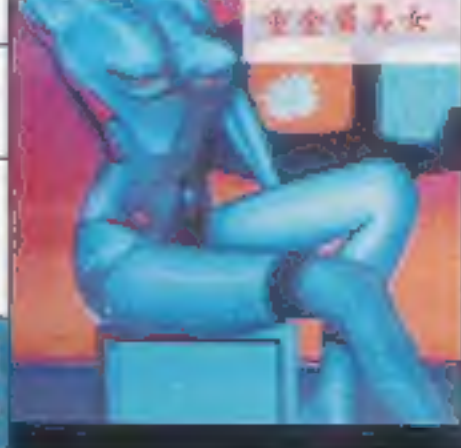
第12期

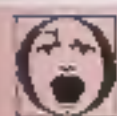
3月號



CONTENTS

NEW RELEASE	氦星異形 II XENON II	4
	奇中棋 TRIANGO	5
	瑪雅迷踪 LE FETICHE MAYA	6
	北與南 NORTH & SOUTH	8
	重金屬美女 ELLE ANGEL 69	9
	風馳電掣 INDIANAPOLIS 500	10
	裝甲雄獅 M1 TANK PLAYTOON	12
	泰坦風雲 MINES OF TITAN	13
	戰鬥轟炸機 FIGHTER BOMBER	14
	英雄傳奇 HERO'S QUEST I	16
78年度資訊月餘韻.....	廣告從天降，招大進寶	17
GAME SHORT	電玩短評 讀者漫畫天地	19
	車中驕龍，人中龍鳳.....造訪名車大	20
	賽設計小組領導人：杜恩麥崔克先生	22
	尋覓幽城寶藏完結篇... (四) 普渡衆生	24
	蘿塞拉的冒險 完全攻略 (二)	30
	毀滅戰士 攻地圖與心得	33
	風行者傳奇完結篇	38
	幻想空間 III 4000分 完全攻略	44
	銀河英雄完全攻略 (二)	47
	IRPG俱樂部	53
PC地帶	信長之野望——一備公119大俠 更正 下週刊	53





七嘴八舌

F-15II 拜將封侯篇

毀天滅地 趣味特技 小鮫立大功 修改五招

幽城寶藏 開鎖要一老K手札

F-19 與

信長之野望一戰爭地形修改法

威爾斯現 信長之野望 新玩法 快 慢 遊戲 修改

信長之野望一 北海道地圖大反叛

方程式機車賽一登上冠軍寶座妙招

徵稿與通告

紙上談兵 三國志戰史 荊州龍魂記

遊戲分類目錄 銷售排行榜

意見調查表

TRIANGLE

54

56

57

58

61

62

63

64

69

70

71

76

79

CONTENTS



奇！奇！奇！

名考古學家離奇死亡

謎！謎！謎！瑪雅神像牽涉什麼傳說



千萬人注目的焦點 攻略出籠遊戲看俏

痴心萊里多情佩蒂為愛走天涯

◆ 出版公司 / 合聲文化事業有限公司
◆ 登記證號 / 局版台業字 第3082號
◆ 發行所 / 扶輪世界雜誌 高雄郵政 28之34號

◆ 駐美特派員 / 亞佛列德
◆ 吳謙諒
◆ 溫松林
◆ 魏宇明
◆ 方善悅
◆ 陳兆宏

◆ 特約作家 /
◆ 牛振鳳
◆ 姚秀娟
◆ 陳金泰
◆ 余超輝
◆ 劉信良

◆ 美術支援 /
◆ 林毅熙
◆ 黃啓仁
◆ 柯志祥
◆ 曾一正
◆ 黃啓楨
◆ 林淑敏

◆ 文字支援 / 王美玲
◆ 編輯助理 / 王麗敏
◆ 美術主編 / 賀志龍
◆ 執行編輯 / 陳揚隆
◆ 文字編輯 / 魏海境
◆ 文字主編 / 吳海境
◆ 總編輯 / 李初陽
◆ 編輯顧問 / 謝明奇

◆ 發行人 / 蔡美賢
◆ 策劃規劃 / 黃晉誠
◆ 企劃群 / 史提芬
◆ 魏永年
◆ 鄭雪環

XENON 2 MEGABLAST

金銀飛龍



WANTED!!

氣星魔王
五大魔王



鸚鵡螺

特徵：全身披覆著堅硬甲殼可抵禦任何攻擊。
從眼長舌一揮，無人能敵。

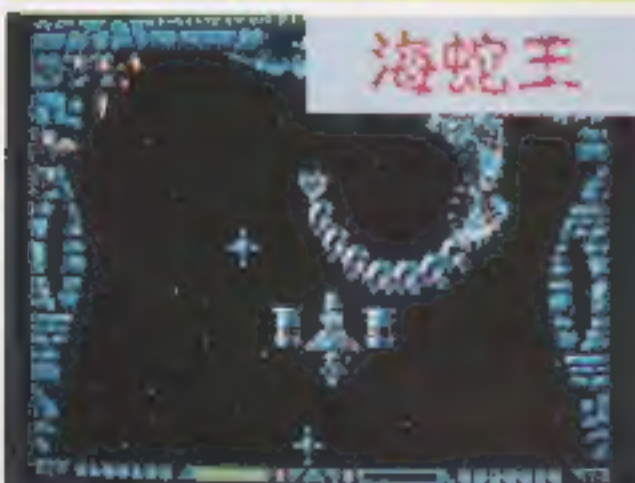
弱點：大白眼珠不連一般「沙子」。



魔王蜘蛛

特徵：居住在氣星洞穴中，沒事就下蛋蜘蛛蛋
轉入，會吐出電漿蛛絲擊來敵。氣星
吐火樹原的老根。

弱點：燒爛它的嘴巴準沒錯！



海蛇王

特徵：游在大空海域，動作靈活靈活。

會發射有刺冰雷攻擊。

弱點：打爛打七寸！

魔神
航艦

特徵：體形龐大，威力無比，配
備四管雷射砲，數級防禦
罩。

弱點：和這的人都沒關係！

本遊戲在剛上市時，曾造成相當
的轟動。遊戲畫面極動感極華麗，
操控非常靈敏。上下左右活動自如，
而且後退時畫面也會向後拖動，極
具真實感。而其中最令人稱道的是畫
面的精緻度，其光線明暗及金屬光澤
完全忠實呈現出來，如此精緻的畫面
在 PC 版的遊戲中可說是獨一無二！
遊戲本身的變化也很繁複。
喜歡射擊遊戲的玩家，絕對不可錯過
這個保證讓你玩得大呼過癮的遊戲。

PC 的
史上最
棒射擊
遊戲

機種：IBM
XT/

記憶體：512K

顯示：單色

/CGA

/EGA

/VGA

操作：鍵盤

/搖桿

片數：2片

類別：動作

魔王變色龍



特徵：有事沒事就伸長舌頭，林林太空花園，
吸球會發射強力雷射。

弱點：弄花的變球。

氣星裝備店



裝備不足、火力太弱，來找我老兄，
克雷斯賓摩漢姆// Turbo、地雷、後衛砲、
電子球、飛彈發射器、蜂鳴飛彈、火焰發射
器、防護罩、潛航器、……種類齊全，要什
麼有什麼//

沒錯！不成問題，帶點魔王的碎片來抵押吧//



繼立體俄羅斯方塊後，又一超級智育力作！！



棋盤上的三
國志掌一髮而動全身



色、型、變、步、屏、息、以、待、



嘿！嘿！嘿！看清
楚，這著棋子一下，
你就得棄子稱臣了！



四位棋手各派鬼胎，爾虞我詐



重重在古老東方神祕的迷霧之中，有一個不為人知的夢幻
空間，只有在銀河的最深處，才可以一窺它的秘密……

來自古代東方的智力遊戲——奇中棋，一項神祕而又讓你愛不釋手的三角棋戲。遊戲的規則很簡單，只要在棋盤上擺上棋子，利用點、線、面對關係圍成三角形，然後將對方的棋子包圍起來，把對方的棋子吃下，直到對方沒有棋子可下時，便算勝利。乍聽之下，似乎很容易，玩了才知道其中的學問有多大。正所謂「易學難精」，不但要考慮每一個棋子的對應關係，想盡辦法吃下對方的棋子，有時更要以退為進，犧牲一、兩個棋子來獲得全盤的勝利！

本遊戲所提供的功能十分齊全，可以依個人需要來選擇難易程度，可供一至四人同時進行遊戲。另外也可利用回手（Undo）的功能撤消上一手的棋步，還有提示（Hint）的功能，可以參考電腦暗示的棋步。如果手頭不穩被對方殺得片甲不留時，還可以利用編輯棋盤（Edit Board）的功能，來翻盤天換日，扭轉乾坤，偷機地更改棋步，教得對方措手不及、落後無遺。此外還有隱藏（Hide）、換邊（Change Side）、列印（Print Log）等功能供你靈活運用。



機 種：IBM PC
XT/AT
記憶體：256K
顯 示：單色/CGA
/EGA
操 作：鍵盤/搖桿
/滑鼠
片 數：1片
類 別：智育

承襲立體俄羅斯方塊等一系列產
品之獨特優點——容易上手、百玩不厭
、老少咸宜，適合全家人一起來腦力
激盪的智育遊戲——奇中棋，愛好俄
羅斯方塊系列的玩家，絕對不要錯過！

唯有能重新將破碎的瑪雅神像組成原狀



麥克·費爾班克 (Michael Fairbanks) 獲悉恩師曠世異域的願望，決心繼承先師遺志究查瑪雅文化之謎！

你必須協助 麥克 駕駛吉普車來回穿梭在土著村落和瑪雅遺蹟之間，追尋瑪雅先民所遺留的蛛絲馬跡，希求早日探明瑪雅文化遺產的一個絕大秘密，尋寶？也許，不過完成恩師生前最大的心願，其意義更為深遠。

在這些化外之境的土著村落中，依然保持著以物易物的原始傳統。可別太珍惜你手中的鈔票，這些對土著們來說，只不過是一張張廢紙。除了必要的探險裝備以外，多採購些禮物將對你的旅程有著莫大助益。



深入蠻荒雨林尋找……？



哇！好多水果

機 種：IBM PC XT/AT
記憶體：512K
顯 示：單色/CGA/EGA/VGA
操 作：鍵盤/搖桿
片 數：2片
類 別：冒險

LE FETICH

MAYA

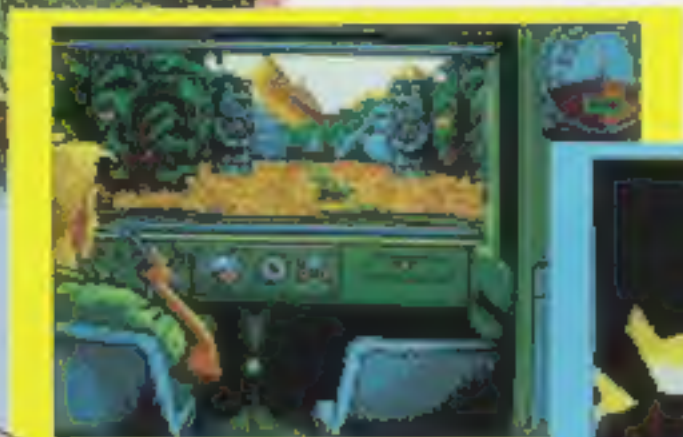
瑪雅迷踪

狀的真神之選民才能繼承這一豐富財寶！

這些土著村落藏有著瑪雅文化遺物，小心別錯過搜尋它們下落的机会。更不可不沿途一一拜訪殘存的瑪雅遺蹟，重重機關陷阱險阻益發強調了遺蹟中隱藏著關鍵性的秘密。

很不幸，你的死對頭歐瑞克·卡爾若夫（Olrik Karloff）也趕來搗亂——這下子可熱鬧了！見到歐瑞克要馬上動手，絕以老拳。這不僅是你保命之道，或許還可能有意外的收穫呢！

到底瑪雅文化遺留下甚麼秘密？請將你頭腦迴轉速度調整至最高，進入這精緻的神秘地域一探究竟吧！



瑪雅，我來了！



明智地買下必需品



一失“手”成千古恨



● NORTH & SOUTH ●

一個不花腦筋又令人莞爾的卡通動畫戰略遊戲

軟體世界曾經出過一些非常棒的戰略遊戲，如三國志、聖女貞德、水滸傳等，而且都曾躋身排行榜內，甚至個個好幾屆的冠軍寶座。然而對軍事戰略並不在行的我，卻對這些遊戲裹足不前，真是所謂「又期待又怕受傷害」。但是當我一看到北與南這個充滿卡通動盪的戰略遊戲時，馬上為之神魂顛倒，夜以繼日的盤門，只盼早日完成美國的統一大業。

現在就把整個遊戲介紹如下：

圖1：找一個好朋友，選和電腦分別扮演南北軍對抗，可選擇給男以增強軍費或雷爾以限制軍隊移動，甚至安排印第安人的出現以增加遊戲性來提高難度。一旦準備就緒，就可以開始了，五、四、三、二、一……開演囉！

圖2：帶領軍隊的將領，第一要務便是學習懂得如何運用策略，走錯一步可能就導致整支軍隊潰敗，可千萬別丟臉呀！



圖3：嗚呼火車運著金餉進站囉！只要金餉充足，就可再招募得一支軍隊，增加作戰力。

圖4：單騎匹馬攻入敵人的城堡中，誰要敢阻擋，一舉送他上西天，衝、衝、衝，只要你的破皮鞋趕上開鎖便可奪下城堡。

圖5：「我騎上了一匹快馬，要追趕那火車」…喔！抱歉，現在不是呼救的時候，你得在時間內追上火車頭，攔截金餉。

圖6：面對這氣勢磅礴的兩軍對立場面，可別嚇慌了，拿出你的英勇氣概，騎兵、砲兵、步兵全在你的掌握中，好好打一場漂亮的勝仗吧！

圖7：經過四年的奮戰，終於獲勝！南北統一，人民自此過著快快樂樂的生活……

機 種：IBM PC XT/AT
記 憶 體：512K
顯示/片數：單色/CGA 1片
另出EGA版 2片
操 作：鍵盤/搖桿/滑鼠
類 別：戰略



觸動冰涼的鍵盤，在縝密的思緒引導下，
隨著金屬冷光的透出，一位性感的機械美女
怦然浮現眼前！

重金屬美女

她正等著你的挑逗呢！

Blue Angel



IBM PC	XT	AT
386 K	2.5	CCA
1.5		
1.5		
1.5		



藍天使 H 型，機體能力全解



△ 她的外型下鋼鐵般的堅強，結
合了尖端科技和一流人體美學的
結晶。重金屬美女，即使是在眼前
你也感覺不到她的任何一絲呼吸。
她沒有軟弱可欺的細緻肌膚，在整
體的線條下，她有的是堅強的意志和無
懈的電子設備心臟。

別以為她是令人難以親近的，她
擁有神祕的圖騰能力，她以高深不
測的數字來掌握世界，在這場智力與美
學的勝利者將是——她的藍山與爾。

重金屬美女係源自日本遊戲界
藍山基爾下著名的搖籃創作，Blue
Angel 正是一位性感的全金屬美女，
配合老少咸宜的數字圖案，是本遊
戲的最大特色。

此外，你還可以
自由選擇美女的智慧等級，
設定遊戲進行模式及規則。



藍天使 H 型，機體能力全解



INDIANAPOLIS 500



空中赛车大赛

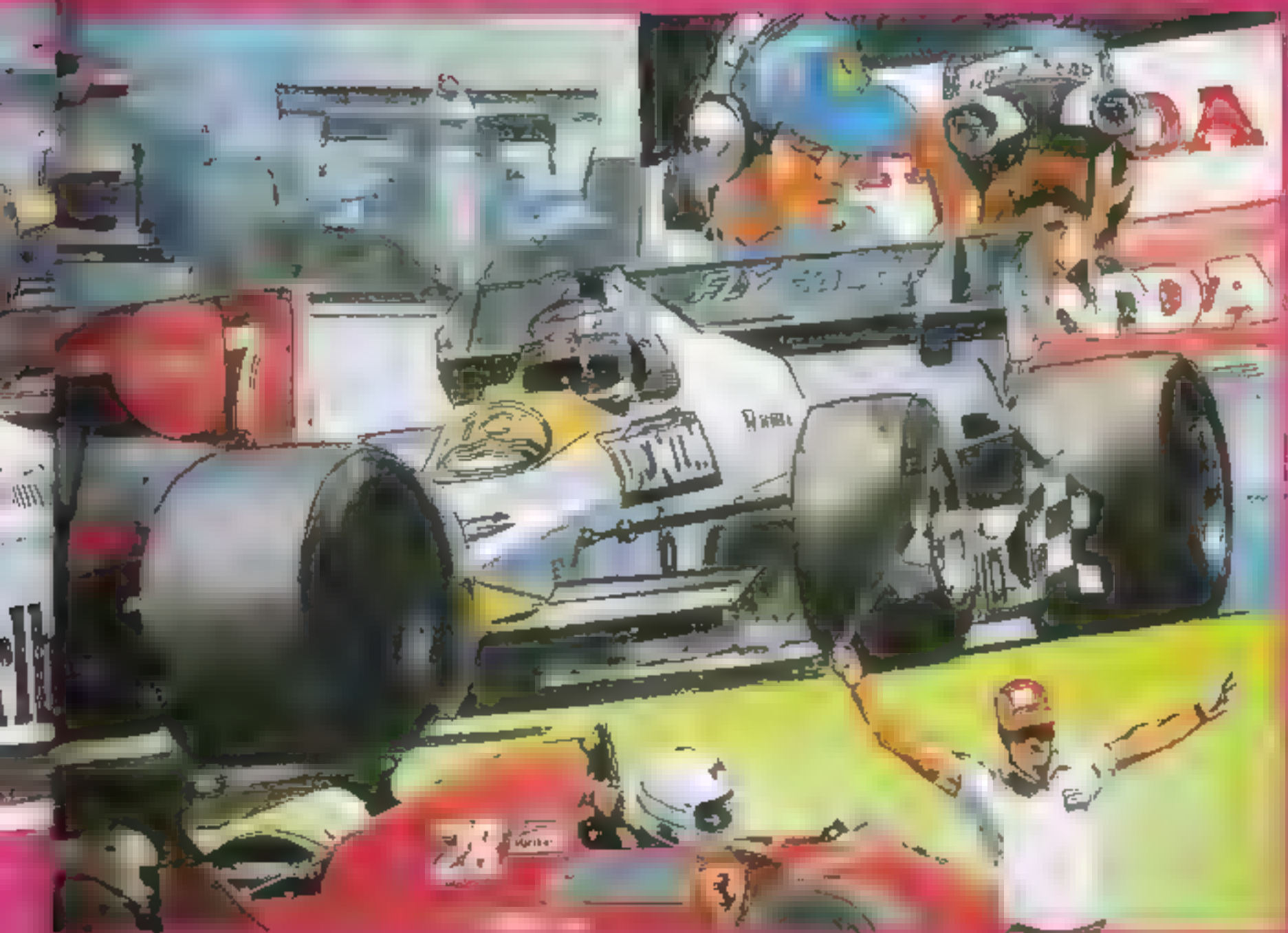


1956年印第安纳波利斯500英里耐力赛冠军

1956年印第安纳波利斯500英里耐力赛冠军

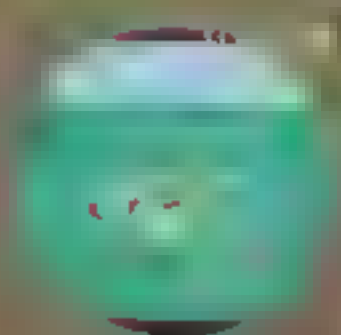
1956年

1956年



TANK PLATOON

771155

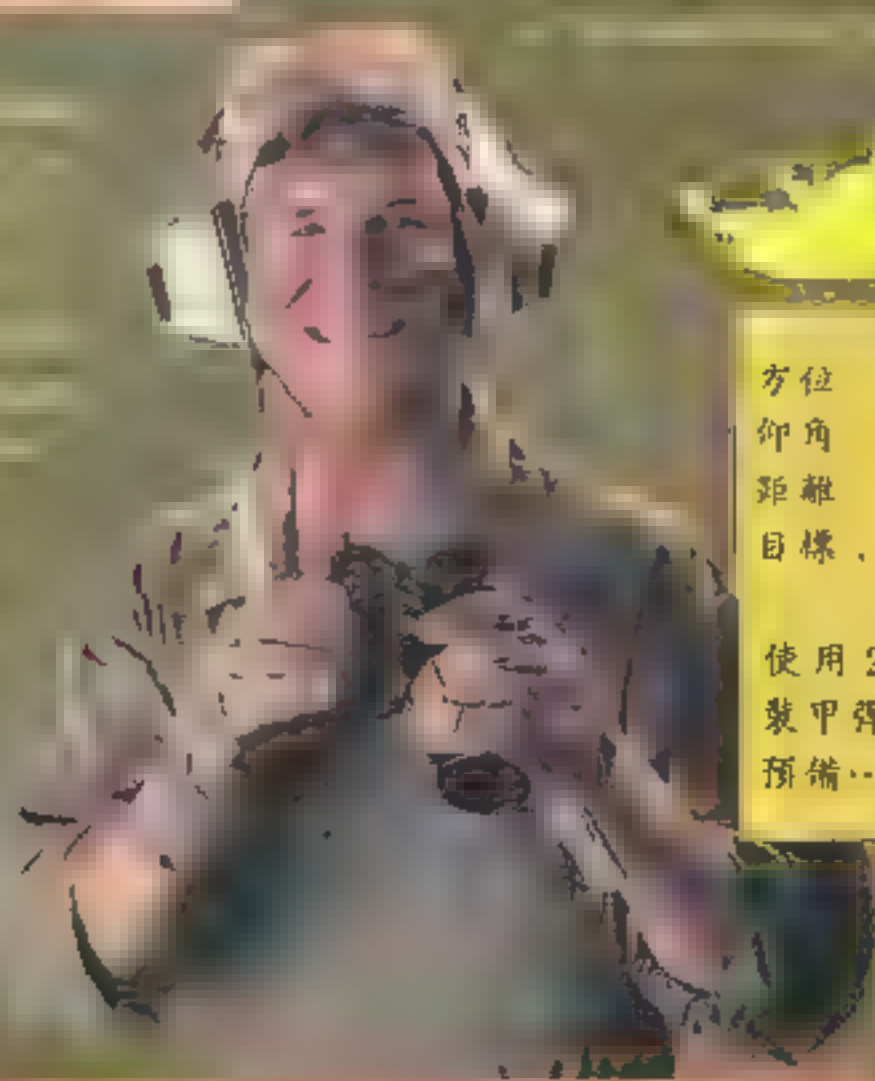


1000000



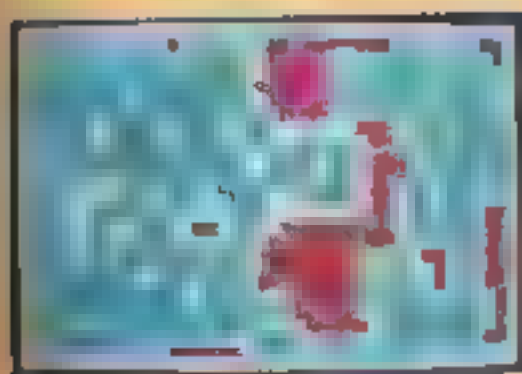
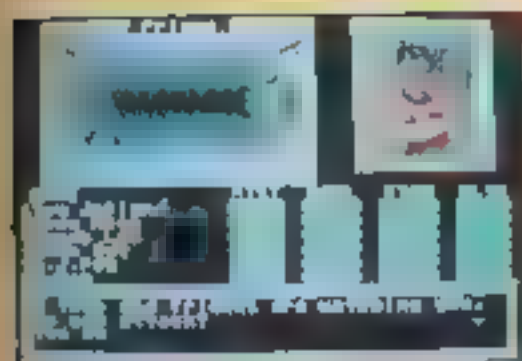
1000000

1000000

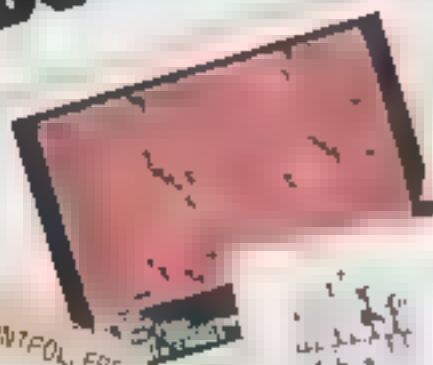


方位 3200米位
仰角 250米位
距離 1462米！
目標、敵T80主
克！
使用2號裝藥
裝甲彈！！
預備……發射！

MINES OF TITAN



HOW DO YOU LOSE A CITY?



Stranded on the frozen wastes of Saturn's largest moon Titan you find yourself trapped in a dying colony filled with dangerous characters and you are faced with an ever mounting mystery. Who or what has caused a city to disappear? Find out for yourself in this first rate Science Fiction RPG

Available now for MS DOS and Apple II series systems. See your local retailer or call 1-800-227-6900 to order

PARAMOUNT MINING INC
PRIMUS TRON

INFOCOM



1-800-227-6900
SUPPLY

IBM PC
EGA
VGA
CGA
EGA
VGA
CGA

II, S 備案：第 60 號



「蘇聯合作戰實得？這麼可能？」
軟 橫世界出力。當 剛開始戰鬥
機之後，又一飛行模擬遊戲獻一
戰鬥轟炸機。愛好飛行模擬遊戲的朋友千萬不要錯過。就連有惡評至此的
空襲的初學者亦能感受她的魅力。花

費不多，樂趣不少，其中緣由請聽我訴訴苦衷。

本遊戲首度提供多達七種戰鬥機型，也是在 PC 上第一次出現提供駕駛蘇俄戰機的機會。選擇不同機型執行任務出擊，不僅在飛機外觀顯示上會有所不同，就連原機的性能極限也再度忠實地完全重現，甚至所搭載的武器系統在各機間亦略有差異。在遊戲系統設定上可謂相當細緻。

相信對噴射戰鬥機「360°」特寫鏡頭記憶猶新的朋友應該不在少數，令人激賞的場景在本片再度登場。駕駛槍景、飛彈追蹤鏡頭以及後、左、右視野、地圖系統和尾跡追蹤座機鏡頭，特別是360°自由特寫鏡頭，保證能讓飛行狂們直呼過癮。在任務簡報中亦採取大量的立體畫面介紹，光看此處效果在片頭的機種簡介就夠回舊憶了。



歡迎

光臨空中加油站

戰鬥飛機炸機

- 各位軟體世界愛車者報，
- 特點：本遊戲中允許使用
- 設計任務內容（請注意是設計
- 設計任務。不過，為了防止
- 設計任務。不過，為了防止
- 設計任務。不過，為了防止



▲ 轟炸模擬城市？

- 偷偷告訴你，事實上還不只
- 愛她就要了解她，敬請密切
- 進一步的深入報導

▼ 跑道清理完畢，請飛行員即刻升空



- 她人面前，防產物，托她人，原由和事
- 她人面前，防產物，托她人，原由和事
- 她人面前，防產物，托她人，原由和事
- 她人面前，防產物，托她人，原由和事
- 她人面前，防產物，托她人，原由和事

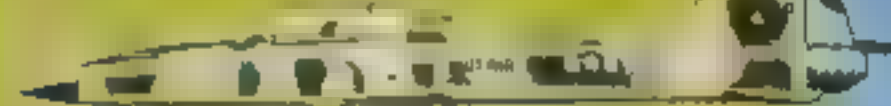


- 她人面前，防產物，托她人，原由和事
- 她人面前，防產物，托她人，原由和事
- 她人面前，防產物，托她人，原由和事
- 她人面前，防產物，托她人，原由和事
- 她人面前，防產物，托她人，原由和事

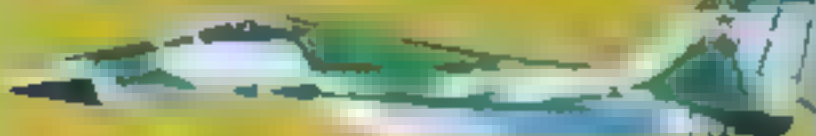


● 米格31 (MiG31) 獵狐犬 (Foxhound)

蘇聯計畫她成為海軍中的「防主力」，並不



- 著名的 F-15 鷹式戰鬥機 (Strike Eagle) 的操縱機動
- 最好說甲地空進行作戰。她不僅是速度快，
- 飛翔性強，又能容出良好的轟炸機角色。用她來執行
- 任何任務再好不過了。



- 米格29 (MiG29) 要比過去所有的平格機種
- 更大、更強、更強，或許你可以稱她為蘇俄
- 空軍之光。她有許多地方都和 F-15 相近（這
- 問題就出在這裡，明明你才剛
- 看到「她」，一眨眼「她」又不見了。

- 米格29 (MiG29) 要比過去所有的平格機種
- 更大、更強、更強，或許你可以稱她為蘇俄
- 空軍之光。她有許多地方都和 F-15 相近（這
- 問題就出在這裡，明明你才剛
- 看到「她」，一眨眼「她」又不見了。



- 著名的 F-15 鷹式戰鬥機 (Strike Eagle) 的操縱機動
- 最好說甲地空進行作戰。她不僅是速度快，
- 飛翔性強，又能容出良好的轟炸機角色。用她來執行
- 任何任務再好不過了。



公告

徵求英雄一名

條件：戰士、魔法師、妙賊，只要你有滿腔的熱血皆可。

待遇：僅提供基本裝備，其餘一切自理。

獎賞：只要能肅清盜賊，找回城主的子女，將獲得鉅額獎金。

玩家級的珍寶
立體冒險+角色扮演

戰士、妙賊、魔法師任你客

—Game三玩



英雄傳奇 I

HERO'S QUEST I

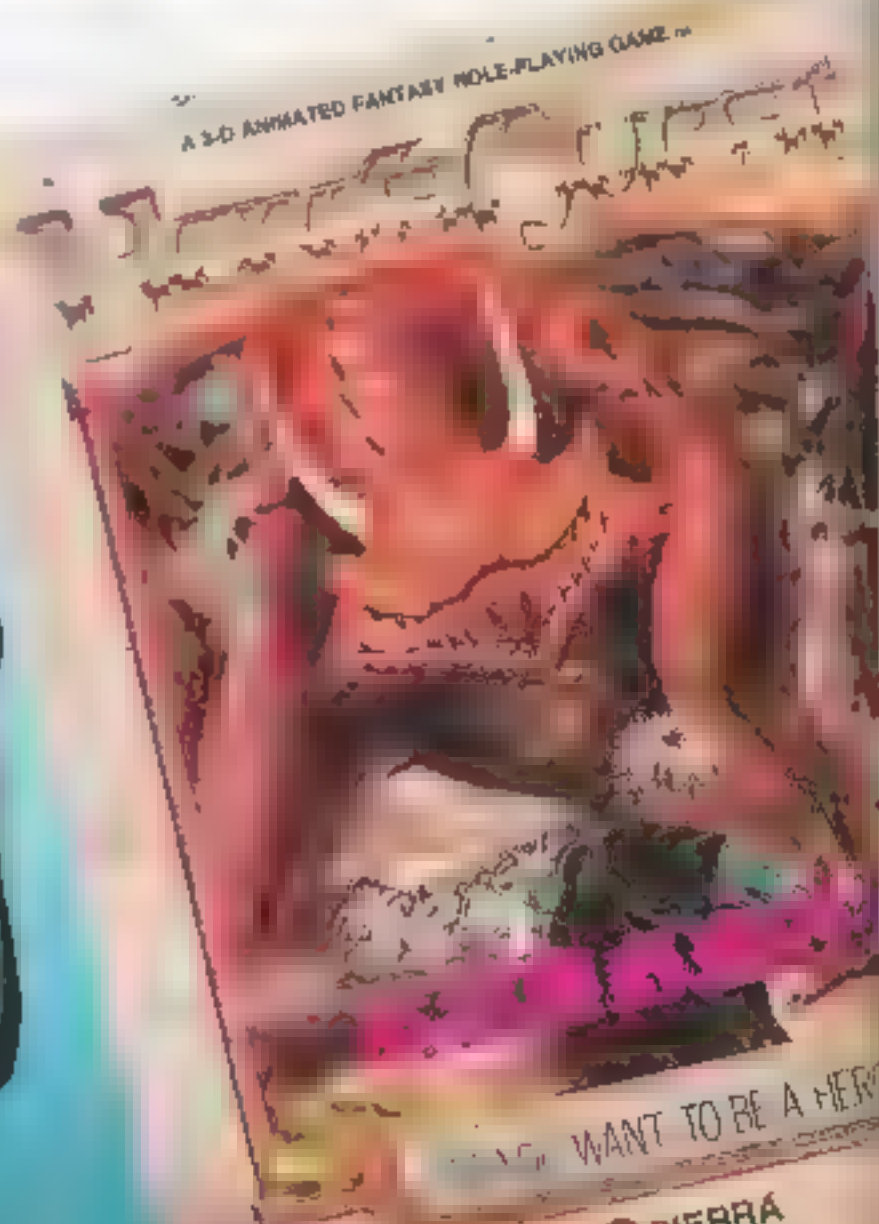
選擇不同的職業，就有不同的任務與趣味。

英雄傳奇是 Sierra 所發行冒險遊戲中較特殊也較簡單的一個。除了角色扮演的精闢外，幽默的對白也常令人會心一笑。此外，指令也簡化不少，不必像以前一樣要打入一整串的句子，連英文造詣不夠深的玩家也能領足，抓狂不已。

當然了，配合魔奇音效卡與 MT-32 的音效十分動聽，十餘條背景音樂更支助聽，保證不會讓你後悔。至於沒買魔奇音效卡的朋友，我只能說：你…落伍了！最後，它的畫面也承襲了以往的風格，我只能說：不買可惜！發燒友們，腰帶勒緊一點吧！

你想成為人人景仰的英雄嗎？
首先，你必須選擇自己的職業，先成為冒險者。戰士靠著力量與劍術生活，每天和怪物過招，最適合不太用腦的人；魔法師也不錯，雖然手無縛雞之力，不過動動頭腦，唸唸咒語，保證任何問題都能手到擒來；至於賊，打架和魔法都不在行，但溜得比誰都快，而且永遠沒有忘記帶鎖匙的麻煩。可以自由選擇或混合不同的職業特性正是英雄傳奇的迷人之處。當

10片裝僅售
500塊現大洋



機 種：IBM PC
XT/AT

記憶體：128K

顯示卡：EGA 或 VGA

捲軸：256K

片 數：10 片

廠 別：SIERRA

78年度資訊月餘震……

驚喜從天降 幸運在人間

美商 SSI 10週年慶 報導

/編輯部



【軟體世界301中美專線報導】

也許多已經過去，那日著重而，有人排長龍，只為了能擠進78年2月資訊月，睹一睹中廠前風采之一幕。

不過，我相信，一旦你踏入或擠進軟體世界或市域，你一定會被軟體世界那獨特的風采深深的迷住；我想，你不會忘記現場工作人員遞給你一張意見調查表，因為，它可能送你一個歡樂的二月。但是，為什麼軟體世界只贈送150份AD & D的模型，而不送其他公司的呢？這可有一段不為人知的秘聞。

在軍事戰略（Military Strategic & argame）與角色扮演（Fantasy Role-playing game）遊戲界一直，美商SS1（即老大的美國戰略模擬公司 Strategic Simulations Inc.）於

月中旬在所有新舊員工與來自世界各地的商業伙伴的祝賀聲下，渡過了她那充滿著歷史性、富有傳奇性的「生日慶典」——「生日慶典」。

軟體世界，在與Electronic Arts合作之前，已經是SSI與AD & D在台灣地區的榮譽授權代理商。因此，在得知SSI將於一月中旬歡渡十週年慶時，軟體世界即電SSI表示願在台灣與她同時歡渡這個富有時代意義的節日，在資訊月後，送出價值約新台幣五、六萬元的SSI產品給台灣的軟體世界發燒友，以示敬慶。

十年來，SSI推出的各類戰略、角色扮演遊戲，皆獲得美國各大雜誌的好評與推薦；尤其是在1987年，SSI與TSR簽約後推出一系列精緻的龍與地下城（Advanced Dungeons & Dragons）各類角色扮演遊戲，

更把美國的休閒軟體帶入另一個高潮。

目前，AD & D系列遊戲已由軟體世界推出四款遊戲，「有光芒之池」、「青色林的詛咒」、「長槍英雄與幽城寶藏」，軟體世界即將於1990年推出「火焰之龍」、「克萊恩英雄」、「龍之襲擊」、「叛逆族」等超級休閒軟體。

敬請所有愛護支持SSI、AD & D的發燒友，密切注意這些休閒軟體的出片日期，若發現市面上有其他廠商推出SSI的產品時，請您來信告知我們，來信請寄：高雄市郵政28之34號，企劃室收。

除了AD & D系列外，SSI也會在今年推出更多的戰略遊戲，計有「拿破倫之役」、「第二線」、「滑鐵盧」等，喜歡戰略的朋友，別忘了來封信增強我們的出片信心。

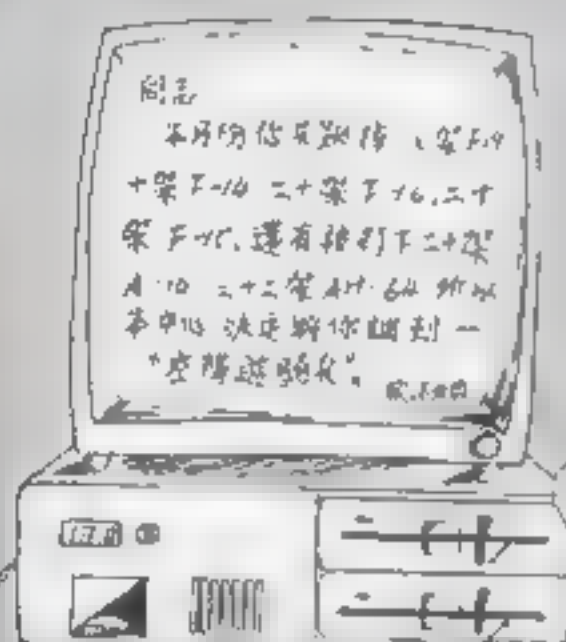
由於獎品有限，我們無任遺憾。

電玩短路 GAME SHORT



他的遭遇也怪可憐!!
創世紀的劇集中，唉！看看
這大誤入時光隧道，落入了
暴君走壁神勇無比的蜘蛛人

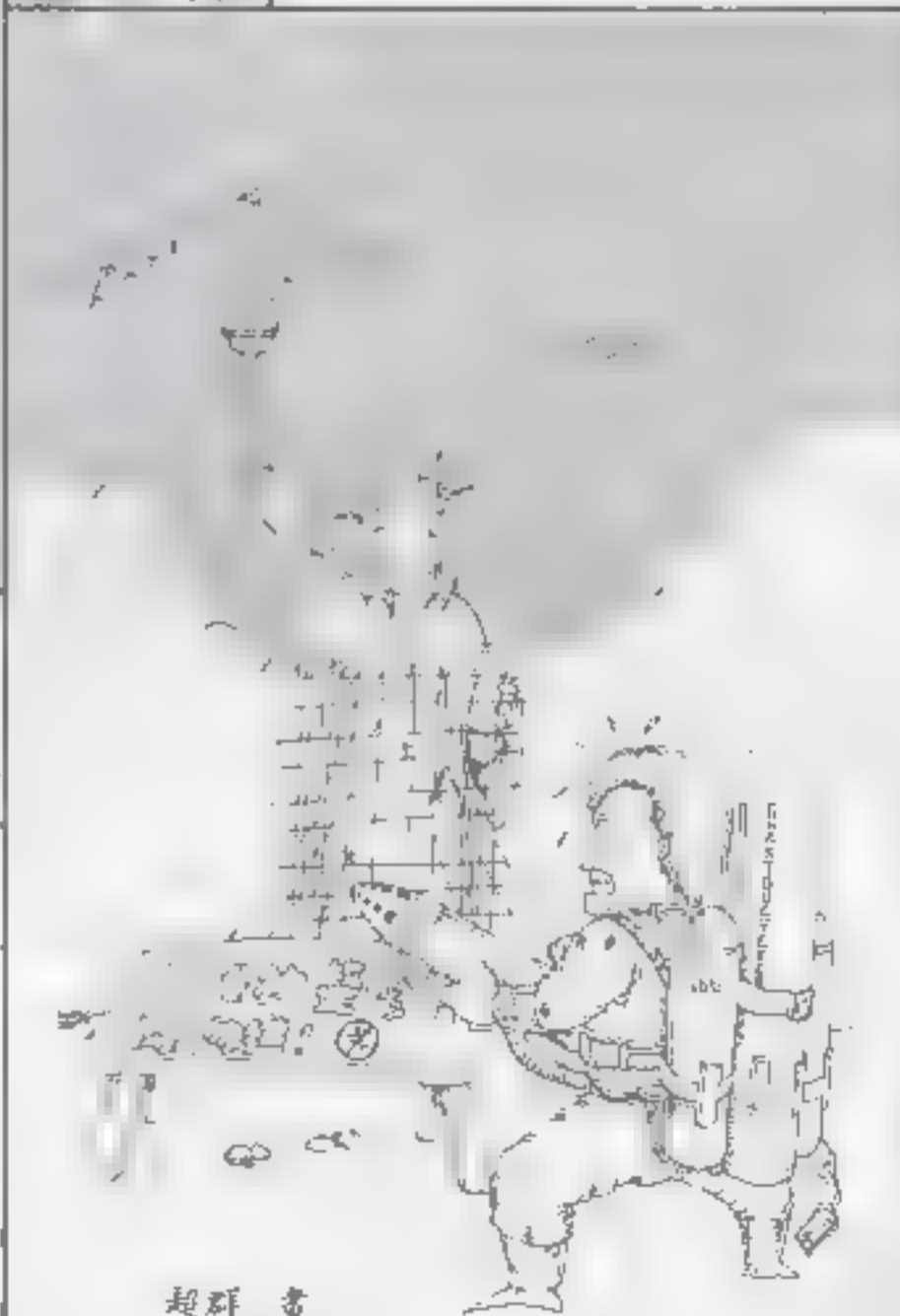
創世紀 + 蜘蛛人 = ?



My
GOD!

陳世斌

魔鬼之星的組員帶著黏液壓縮器，
準備操縱自由女神，但是...



超群 畫

陳昌其



真是
起的阿斗，但是據說事實的
人說三國志裡的劉禪是扶不

一部電腦
一套“三國志”
就把他擺平了



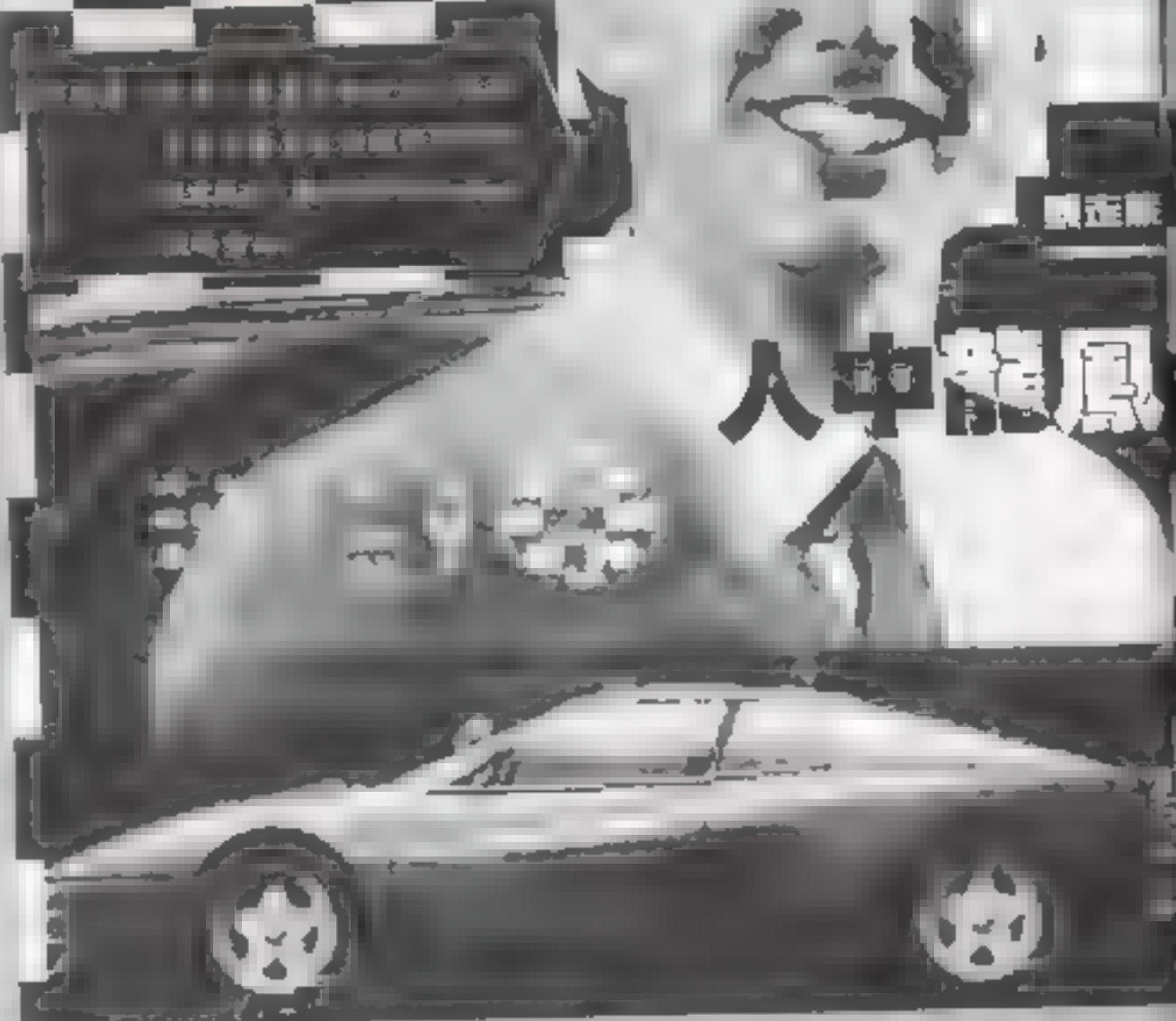
造訪名車大賽設計小組

領導人：
杜恩·麥
崔克先生

據悉Accolade公司所發行的名車大賽 (Test Drive)，係幕後孕育者杜恩·麥崔克先生 (Don Mattick) 某次開車經過寇克哈勒 (Coquihalla) 高速公路時，所得到的不凡靈感。現任奇異軟體公司 (Distinctive Software, Inc. : DSI) 負責人的杜恩·麥崔克，喜愛駕駛跑車，最近曾在最負盛名的寇克哈勒公路上。因有感於目前所上市的模擬駕駛遊戲，都未脫離單打、單打、單打的模式。因而連日來頻頻思考，希望能突破舊有格局、製作出嶄新的遊戲。由於他對於駕駛高性能跑車線若指掌，因此先考慮這方面在設計上的可行性。

「本人對於跑車的熱愛，幾乎到了如癡如狂的地步。那天也許是心血來潮，我一面握著方向盤往觀賽前方，一面在腦海裡盤算著：這個視野是任何人開車時都有的到的，為什麼從未有人在駕駛遊戲中？」杜恩·麥崔克述當時的情形。

名車大賽是少數能引起軟體業界震撼的佳作之一。甫推出時即被譽為一別出新裁的模擬駕駛遊戲。由於它提供給玩家的，是一系列高性能、令人夢寐以求的跑車，而非那些尋常可見的破銅爛鐵。所以頗受消費者青睞。然它最與眾不同的特點，是讓玩家們首次以駕駛座上所得的角度來接觸跑車。舉凡儀表板、手煞車、雷達偵測器、排檔桿、擋風玻璃、後視鏡及環繞著手套、堅定有力地握著方向盤的手，都設計得細緻入微。這種在名車大賽中，名車大賽得以和其他銷售量龐大的模擬飛行遊戲互相競爭的緣故，同時也符合了任何期待成功的遊戲所應具備的條件，而讓玩家能夠體驗一些真實環境中所



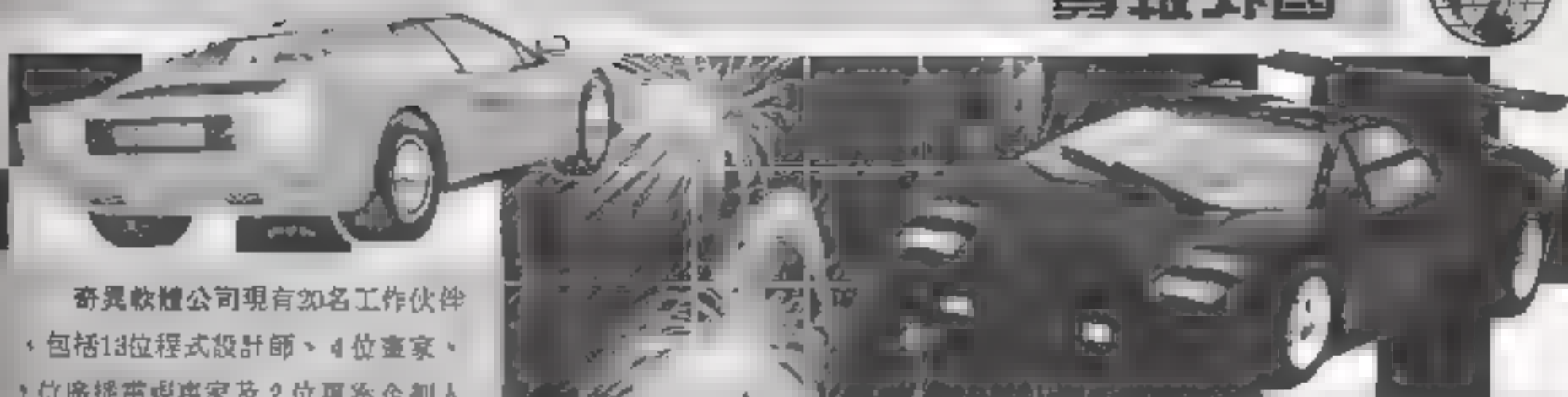
人中龍鳳

駕駛的。因為這種較為增加的遊戲效果，更領先於當時的平均速度，讓不執手把中的玩家能產生反應。關於此點，杜恩解釋道：「我們認為名車大賽是一款兼具教育性質及休閒趣味的模擬遊戲。單就排檔而言，踏板的掌握是其關鍵。而在模擬的架構中，特別注重玩 GAME 的邏輯順序。」

杜恩的工作坊—奇異軟體公司，創製遊戲迄今已超過六個年頭了。在名車大賽推出前，他們最家喻戶曉的創新產品係雪梨發展史 (Evolution Sydney)。該遊戲在電腦上獲得廣大迴響後，被改製成 Cioesco 版，在大型電玩 (videogame) 上繼續造福玩家。

車中驕子





奇異軟體公司現有20名工作伙伴，包括13位程式設計師、4位畫家、1位廣播電視專家及2位專案企劃人員。DSI公司結合許多專家以組成工作團隊的作法，堪為當代電腦哲學的典範。杜恩在軟體業界可說是腳踏兩隻船，除了DSI公司外，尚經營一家名為無限軟體（Unimted Software）的公司。該公司目前是遊戲改製方面的佼佼者。改製軟體名思義即是現有軟體的第二種版本，舉例來說，如果某遊戲的原始版是專為Amiga所撰寫，那麼發行廠商可能會雇用類似無限軟體公司這種獨立的承包公司，而將該版本改製成康茂多64（Commodore 64）版、麥金塔版（Macintosh）或是MS-DOS版。

由於名車大賽銷售成功，DS公司一躍而上一系列相關產品。最先上市的是名車大賽II（The Drivell：The Duel），交由Accolade公司發行。杜恩針對此遊戲解釋道：「本軟體承襲名車大賽的設計理念並在某些部份作了改進，同時也參考某些玩家的建議。玩家想要更多的風景、競爭性以及顯示跑車性能的統計數據。我們盡量滿足他們的要求。名車大賽II特別讓法拉利F40與保時捷959來個雙車對決，可說滿足了絕大部分車迷的夢想。」

杜恩指出，多一名的名車大賽

II設計了含有五輛跑車的資料磁片。該磁片名為超級跑車（Supercars），亦由Accolade公司發行。它提供玩家五輛最先進的跑車，包括'88蓮花跑車Esprit、法拉利Testarossa、保時捷911 RUF、'88藍寶基尼Countach 5000 S及重佛蘭'89 Corvette ZR1等車種。此外，另有一張資料磁片，原名加州賽場（California Challenge）（註：軟體世界已發行），內含六條自奧勒岡州／加州邊境至山達·巴巴拉（Santa Barbara）的比賽路線。途中將經過Eureka、Rookport、舊金山及Carmel等地。

DSI公司另一項力作是GP大賽車（Grand Prix Circuit），亦交由Accolade公司發行。杜恩說道：

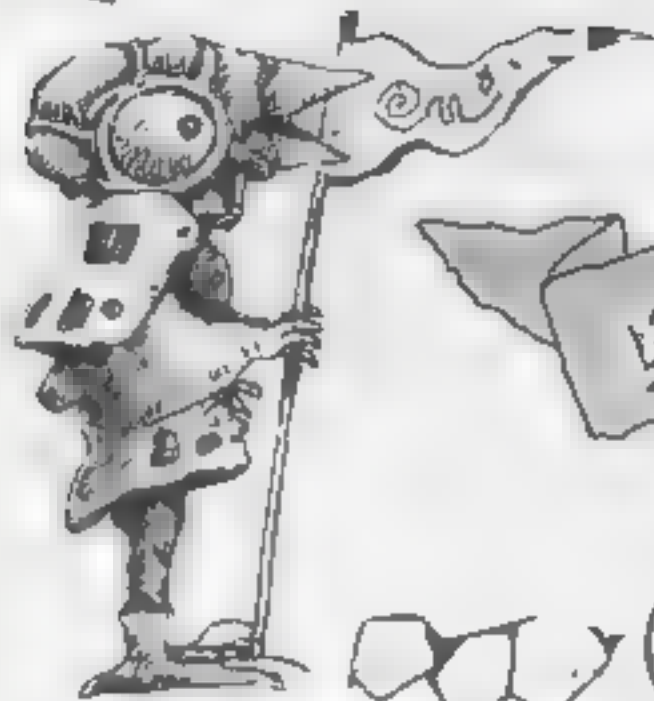
「軟體是賽車場製造的典範作品，模擬的成分居多。它特別適合那些覺得如何開車的人士。玩家可選擇參賽車隊（如McLaren、Ferrari或Williams）是其最大的特色。」

杜恩似乎不太願意透露未來的計畫。筆者倒不覺得十分意外，因為像軟體業界這種產業，產品的開發構想是極其機密的。不過他仍強調公司未來會製作更多的跑車遊戲，因為那是他們的銷售主力。

就像其他程式設計師一樣，杜恩也喜歡玩其他公司發行的遊戲。關於此點，他解釋道：「看看其他人的作品很重要，但你不能因欣賞而受到它的影響。有些人玩GAME時常會想到如果對其內容稍加修改，那遊戲將更為完善完美。這種想法雖然不錯，但基本上你只是把別人的作品再加以重組而已，可說是了無新意。我們公司自然避免如此。」

筆者最後詢問他最偏好那一類型的遊戲？他答道：「只要作品製作精良、有內涵，我都喜歡。特別是那種能讓玩家回味無窮的遊戲最合乎我的胃口。我喜歡Tetris這個軟體，同時對一些老式的簡單動作遊戲亦十分熱愛。我唯一不喜歡的是有故事情節的冒險遊戲。」





尋覓

幽城寶藏

完結篇

(四) 普渡眾生

/ 蝴蝶客



近來玩了太多魔術，感覺上有點累，尤其是上次在酒館玩火，結果聽說最近才整修完畢重新營業。玩了這麼久，也該作些有益世人的事，就決定當牧師吧！在酒館聽說牧師教會設在光陰之廟，現在就走。

進到廟裡還沒開口。「你來的正好，有件特別任務要你做。先前曾派了個人到別的城鎮去找聖經，沒想到他，」不用，希望他能幫忙把他找回來。先到馬場去看看有沒有人見過他？「好嘛，連自我介紹都省了，不曉得是不是認錯人？」

馬場主人告訴我，那人曾經說過城之前要先在大樹林進餐，要我上那兒去找找看。

果然在大樹林找到了那位侍者，不過他看起來很慘。他說在樹林外被強盜偷劫，聖經也被搶走了。我告訴他先別著急，我會幫他找到聖經再帶回光陰之廟。

很快地把受傷的侍者載回海爾斯去，小心的將他扶入光陰之廟，「湯姆弟兄！」隨即傳來關懷的聲音。首先感謝我把湯姆弟兄救回來，並且為

我祈禱萬能的天神協助我順利找回聖經。我速再回馬場仔細打探一下。

在馬場聽說昨天又有人被搶了，家鄉的聖經，騎士之聖經，」聽著，可能會有發現。

騎士之聖經，是這個人過的聖經，再細心地搜過了這整個地區，終於發現聖經在一堆舊衣服舊書在後院被埋，大概是那些不識貨的強盜看它不賺錢就扔了。

是湯姆裡，高等祭師很客氣地致意1000鎊金。在做完禱告後，高等祭師從祭壇走了出來，示意要我上前。他說：「在你去救我們舌難的兄弟時，有個賊偷走我的房間偷走了魔法焚香，請你幫我找到這賊，取回焚香。最好先從下水溝開始。」

結果在下水溝看見有個人坐在地上數錢，他看到我的時候嚇了一跳，

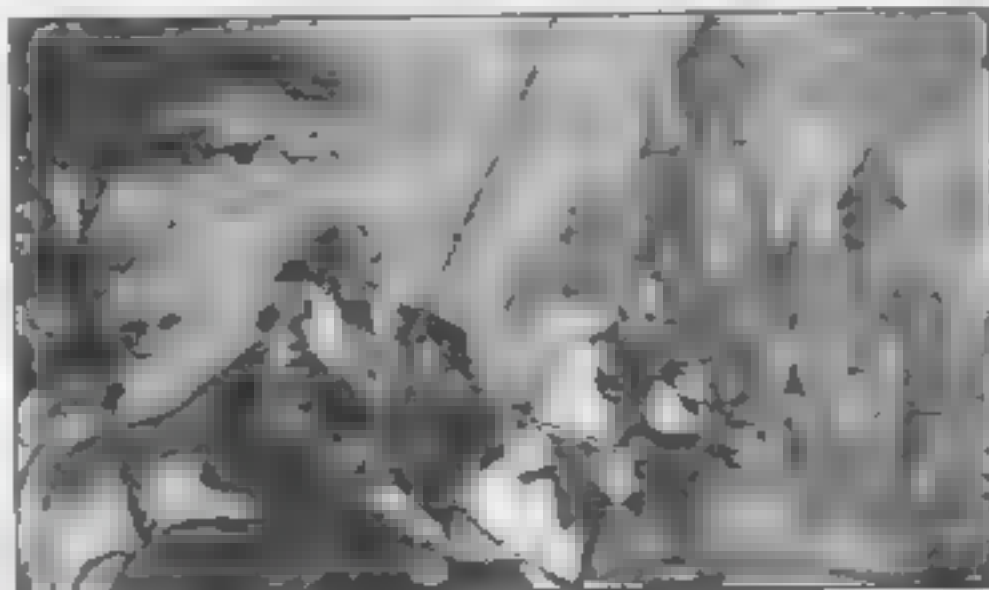
不過隨即笑著說，「看來廟裡的速度比我想像中還要快，可惜我還是已經把焚香賣給 Talon 來的牧師 Kridar 了。我們來談筆交易，要是你不把我押著紅毛兵，我就告訴你那裡可以找到 Kridar。」我答應不把他交給紅毛兵。他說在賣出焚香後，Kridar 好像說什麼要到龍穴酒店喝杯酒。看在這條消息的份上，我就放過了他，畢竟還是找焚香重要。

好不容易在酒館偏僻的角落偷聽到兩個人在談論 Kridar，據說他離開酒館到鬼屋去了。趕快跟去。

鬼屋裡只找到張撕碎的信箋，似乎是 Kridar 留給另一個牧師的。上面寫著，「廟裡已經派牧師出來找焚香了，我們還是到破屋碰頭。」得趕到破屋去，或許還來的及。

趕到破屋還是遲了一步，一個老人說有兩個牧師來過又走了，看樣子是朝幽城的方向去的。這次一定要趕上。

在破屋還是沒看到那兩個牧師，不過還是在箱子的夾層找到了大部分的魔法焚香。那兩個人不管他了，還是先把這些焚香交回去比較重要。





把焚香交還給高等祭司，並且述
一切經過的情形。高等祭司聽完告
訴我，紅毛兵查獲 Kridar 和他的同
夥在舉行某種邪惡儀式，國王 Ma-
athur 已將他們驅離海爾斯法。然
後給了我8000酬金。

剛辦完這件事，走出門外透透氣
，卻在門外遇到個嬌小可愛的少女，
看她的舉止穿著像是個流氓女。她說
高等祭司 Serson 需要一大筆錢，叫
我去找他。原來高等祭司的名字叫
Serson。

一進門，Serson 就要我棄捐，
棄捐就棄捐吧。隨後他要我別怪他，
因為需要用的款項實在是太大了。
「是如果我能幫他找到一枝刻有紫色
字樣的魔杖，他會好好酬謝我。傳
言塔中的秘室收藏著許多魔杖。塔？
一定是魔法塔。」

在魔法塔內的秘室找到枝和 Ser-
son 所形容極為相像的魔杖，上頭也
刻了古文字，應該沒錯。

回到光臨之廟，Serson 詫異於
我辦事能力之強，請求我把魔杖交
Dalma，還說她是她僅存的希望。
要我諒解他為何不能多說。末了趕
我從門口找起。

在門口傳來結聲指引我在剛入夜
，約莫是8~10 p.m. 到最高酒館，
的人會出現在那兒。誰？怎麼知
道找人？不過，反正現在也沒什
，就等著去做看看吧。

到了酒館剛坐下不久，就有人來
我旁邊。嘿，她不是在廟門口遇
見女嗎？她問我見過
了沒有，我告訴她見過
「我就是你要找的
，我是來拿魔杖的。」事情
「……呢？」該不會她是來誣我
「……吳子，你最好趁早改變心
，否則

我給你24小時的時間好好想想。」看
來她真的生氣了，不知道她是不是能
把人變成青蛙的巫女？早知道剛才還
是把魔杖交給她算了。

接下來都沒有什麼收穫，既然給
了我24小時的時間考慮，那就明天再
來吧。隔日再到最高酒館來，一進門
就看到她，「好哇！你浪費我這麼多
時間，我要懲罰你！你回去告訴 Serson
，我還要添400金幣！」說完就不理
我了。我看還是回去報告比較好。

只聽 Serson 叫道：「天啊，她
又搞僵了！我不想拖你下水，可是我
沒有辦法。我女兒失蹤了一個星期，
說不定是被壞人抓走或者被殺，動手
們四下搜尋全無功而返。就在這個
時候，這個叫 Dalma 的女人出現了，
說她知道我女兒 Tina 下落，並且
聲稱有 Tina 的戒指為證。除非我拿
到了戒指，否則我絕對不付酬金！」
然後悲傷地對我說：「朋友，請你幫
我找回 Tina，請幫我帶話給 Dalma
，說我一定要先看到戒指。麻煩你帶
回來給我。」好吧，再跑趟酒館。

在酒館裡，Dalma 把 Serson 要
的戒指交到我手上，還要我等到她走
後才能離開，大概是怕我跟蹤。唉，
身上的錢怎麼好像少了？一定是她，
小偷！

Serson 見到戒指，
大叫：「被耍了，這
只是廉價的假飾物
，Tina 完了，完了
！」又哭道：「你 一定



再去找 Dalma。或許她真的是騙子
，可是這是我唯一的希望了。你可以
在採礦石老找到她。」好嘛，原來早
就知道她的老巢。

在採礦石場裡看到 Dalma，正
待向她跑近，「嚇」的一聲，冷箭從
我頭旁擦過，好狠，不曉得誰暗算我。
接著傳來話聲要我離 Dalma 遠一
點，還問我來此的目的。等我把事情
發生的前因後果說出，正試著慢慢退
到安全的地方，並擔心會不會再來一
枝要命的箭，那聲音說 Dalma 騙人
已是常事，還說到她在鬼屋住過，她
是個邪惡又貪婪的女人……。先不管他
，我要去鬼屋找戒指了。

在鬼屋的秘室終於找到戒指，上
頭還刻著 Tina 的名字，可是 Tina
人呢？

我心情沉重地把戒指交給 Serson
，不料 Serson 卻說道：「沒事了，
小女已經平安而來。她的確遇見過
Dalma，只不過是被偷走戒指罷了。
你當不顧身的助人表現，值得這
19800酬金。」然後他緩緩仰望天空
，口中唱著非常奇特的讚頌，突然他
為強光所包圍，再看著我並將這光傳
向我。沐浴在光的洗禮，感覺是那
麼的溫暖祥和，直到這光逐漸消滅。
「成了，去吧，上帝與你同在。」又
來了——「憑我如意戒指的力量如我
所願，提升你的 HP。」怎麼他們都有
這種戒指？又聽了一番新冒險
歷程的軌跡。也罷，在這
裡也沒有什麼好混
的，撿弗頓，我來了！





國王密使Ⅳ

羅塞拉的冒險

完全攻略(二)

 M_1M_1 

十一、堤防末端：臨海垂釣，願者上鈎

塞拉雅開漁夫房子後，心情愉快
地沿著碼頭走去（向西直行）。
一直走到盡頭（即方才老漁夫坐著垂
釣的地方）。但見海鷗隨風飛舞，時
而俯衝至海上尋覓食物。望著萬頃碧
波，她心中突然有股釣魚的念頭。這
下也斷不得那隻蟲兒的死活。她取出
釣竿，以蟲做釣餌（bait hook），
滿懷希望地將釣鉤拋入海中，開始垂
釣地來（catch fish）。由於技術拙
劣，她接連試了幾次都毫無收穫。正



| 拉薩曼、此世自得的薩軍拉

當她放棄時，釣魚竿猛然一陣抽動，果然有大魚上鉤了。她急忙轉動捲輪拼命收線，經過一番掙扎，終於釣

起一尾活蹦亂跳的大肥魚，不禁令她
心花怒放！〈反覆輸入〈catch fish
這句子，直到釣到魚為止〉

十二、吉妮絲島：孔雀開屏、羽落繽紛

由於無烹調設備且不習慣吃生魚片，莫塞拉暫且將這尾鮮魚收藏起來。離開碼頭，來到漁夫房子前，轉身

到曉更時，望西遠眺，吉妮緣居

獲聖拉十分

白登

發的孔雀昂首著來回踱步著（這隻孔雀不一定會出現）。羅塞拉向西走去（進入另一個畫面），又看到一隻孔雀，牠正用嘴啄著一隻孔雀的斑綫羽毛，便將該羽毛拾起來（get feather）。



葛蜜拉不願讓望吉妮絲的屍體
漂回頭仰望 鐘兒 轉瞬 一連三天
，24小時的期限已然去禱大半，再不
去尋回護身符，恐怕吉妮絲有性命之
憂。想到這裏，她決定節省時間，回
塔米亞去。（請存下進度，因為海
中有隨機出現的鯊魚）她往海灘的北方
直走，到海岸時再度發揮嫺熟的泳技
，朝北直游過去。

2 嗅，地上有支孔雀羽毛



十三、食人巨鯨：擦擦喉嚨、魚腹脫身

當她正使勁地游著，希望早點回到塔米亞之時，忽然海水一陣翻湧，一道白練般的水柱自海中噴將上來，羅塞拉急欲轉向游離現場，無奈四周海水急速旋轉，形成漩渦，將她嬌弱身子吞噬得無影無踪！

當她神志恢復甦醒時，注目遠處，天哪，這是啥地方。到處黏黏濕濕的，莫非被鯨魚吞下肚了。羅塞拉的頭一點也沒踏，此刻她正陷身魚腹之中，不消一刻即有被胃酸融化之虞，她心下著實慌亂了一會，但隨即冷靜下來謀求逃生之策。

她注意到右下角有一深厚的瓶子拾起來後〈take bottle〉，打開瓶蓋〈open bottle〉，發現裏面有張



3 在此處用孔雀羽毛擦擦鯨魚的喉嚨

紙子。她滿懷希望地攤開紙條一看〈read note〉，裏面潦草地寫了許多求救的訊息。她看完後心裏更加沮喪，幾乎都快失去求生意志了。無可奈何之下，只好另尋他法。

看著鯨魚巨大的喉嚨、牙齒、舌頭，她突然有了靈感。那位於喉嚨上方的喉垂，如果加以刺激，鯨魚也許會打噴嚏將自己送出去也說不定。羅

塞拉這樣想著，便從舌底開始往上刺爬。經過一番努力，終於到達喉嚨頂端。她迅即取出在吉娜絲島上偷得的孔雀羽毛，搔起鯨魚的喉嚨來〈tickle〉。

正當她近似瘋狂地揮舞著羽毛時，多覺腔底一陣強烈陣動，接著聽到一連串轟雷巨響，整個人連同洶湧的海水一齊被噴出鯨魚的大嘴之外，全身沈浸在碧藍的汪洋中。

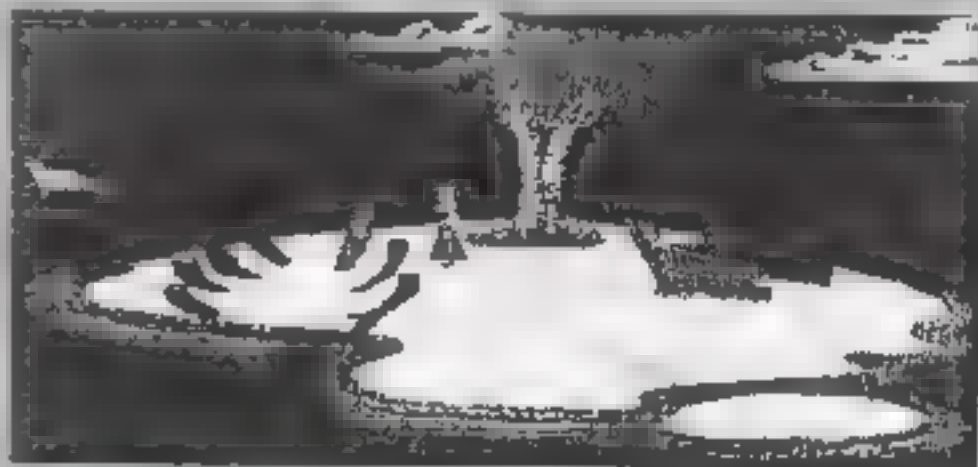
十四、無人荒島：騎騎銀哨、金製韃轡

死裏逃生的羅塞拉鼓足剩餘的力氣，朝北方使勁游去。不久便游至荒島。這座荒島除了棕櫚樹及椰子樹外，便只剩羅塞拉及一隻鸚鵡。那隻鸚鵡站在樹上的半截斷木上，正好奇地低低打量她一眼。素來沉默寡言的她（在荒島中一點），突然將身上攜帶的鮮魚丟給它

（fish）。鸚鵡高興地立刻用它尖闊嘴巴接了過來。就在它張嘴時，一件發亮物品自其嘴中掉地上。

羅塞拉趨前一看〈look at ground〉，發現是把銀哨子。當她俯身拾了起來〈take whistle〉時，那隻飽餐後的鸚鵡便振翅離她而去，留她孤零零地迎著冷冽的海風。

▼5. 羅塞拉站立處地上有把銀哨子。



此處去見給鸚鵡即可，不要太靠近了。

她黯然地走入右首破船內，不經意地看著地面〈look at ground〉，赫然發現一副金製韃轡。她腦海裏電光一閃，也許這副韃轡可用來牽引獨角獸也說不定。當下便撿拾起來，放在身邊。

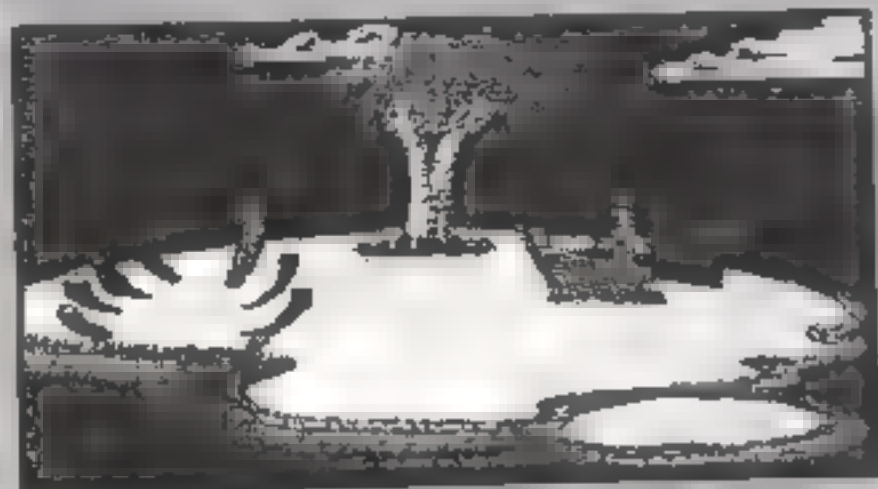
得到韃轡後，她沮喪的心中重新燃起了希望。她愉快地拿起銀哨子放在唇邊，用力一吹以發抒胸中的鬱悶



〈blow whistle〉。沒料到響亮的哨聲過後，突見一隻和善可親的海豚出

現在東北方海面上。那樣子狀似要驮背薩塞拉離開此地。她欣喜地游過去

・跨在海豚背上微〈ride dolphin〉
・那海豚即迅捷地驮著她往右游去。



6 破船內部有利全製圖書

・薩塞拉在海面上冒出一隻海豚。



十五、獨角獸及樂樂蒂城堡：輕轡馴良獸、魔堡荒山行

薩塞拉經由海豚之助，又再度回到先前游往吉妮絲島的西塔米亞半島（請看上一期雜誌第55頁西塔米亞地圖，此刻薩塞拉是在左上角「沙漏處」）。她游至岸上後，即馬不停蹄地去尋找獨角獸。走了片刻，終於在草地上找到了它（在標有「獨角獸」的畫面找找）。

當她走近時，獨角獸還是像以前那般馴良，不再怕生逃跑。她取出金製轡轡（走到馬頭旁邊），將馬勒套在它的嘴裏〈put bridle on unicorn〉。此時它竟毫不閃避，只是以極為好奇的眼光注視著她。她裝好勒轡後，握著轡繩一躍上馬〈ride unicorn〉，然後熟練地操縱馬轡，騎著趾高氣揚的獨角獸直奔樂樂蒂城

學而去。

上了通往城堡的山徑後，樂樂蒂的爪牙蝙蝠怪如鬼魅般撲將下來，獨角獸見到牠們嚇得四蹄發軟不聽使喚，那蝙蝠怪一個牽過獨角獸，另兩個則粗魯地攫住薩塞拉的玉臂，將她帶上堡內。

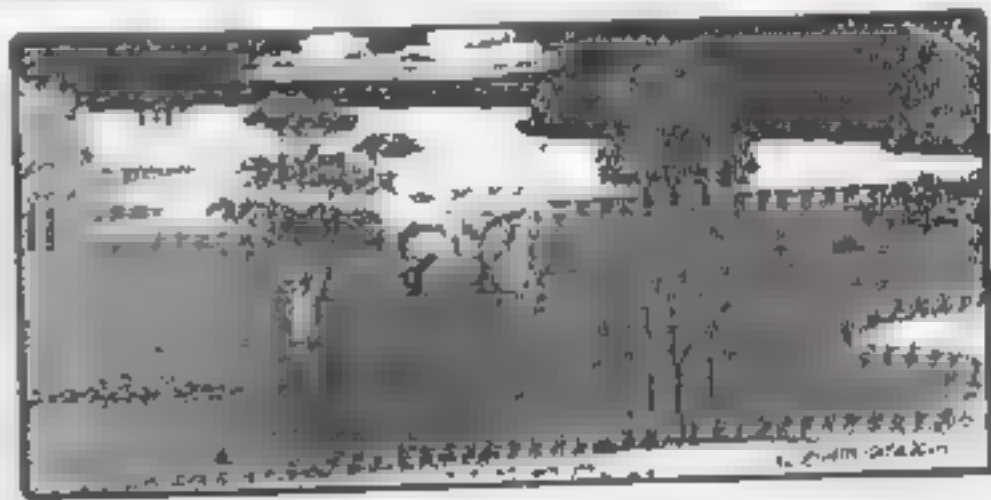
她再度被帶至樂樂蒂殿前，只見樂樂蒂領首說道：「哀家早就風聞妳是位乖巧伶俐的女孩，今日妳能把獨角獸帶來給我，足見傳言不虛。哀家

非常相信妳是清白無辜的，不過嘛……

她清了清喉嚨後續道，「我還是沒法完全相信妳」

薩塞拉聽頓覺大事不妙，果不其然樂樂蒂說道：「我非常想要那隻會下金蛋的魔雞。目前它正落在這人人的手裏。去把它尋回來，我會恢復妳的自由並重重地犒賞妳」

樂樂蒂說完後，便吩咐手下將薩塞拉帶上學去。蝙蝠怪領銜後遵命照辦。



8 薩塞拉從這個角度馴服上馬。

十六、瀑布：擲環福地、水中洞天

薩塞拉……金朝北
……
……
……
……

，也許會有什麼秘密前道通往種種神奇聖賢之地。便打算帶起涉水過去。

到潭邊一瞧，只見潭水深藍，深不見底。聰慧的她立刻想到那頂讓王子變成青蛙的小皇冠，也許可以助她進入瀑布。她取出皇冠，先在心中默禱十遍，希望戴上它後不要成了青蛙永遠變不回來了。她戴上後〈wear crown〉，只覺天旋地轉，瞬間化作一隻青蛙。她撲通跳入潭去，順利地穿越瀑布。

到達瀑布後面並游上岸後，薩塞拉趕忙摘下皇冠恢復了嬌怯女兒身。她環顧周遭，發現瀑布後面竟然有一個天然洞穴（現在「巨人洞穴」地圖左上角），而在洞口旁（北側）擺著

一塊碎木板。她想到木板也許可
以用，便俯身拾起了它〈take

the wooden board〉。

薩塞拉舉起火炬，探照燈便點

亮了〈turn on the lantern〉。小心翼翼

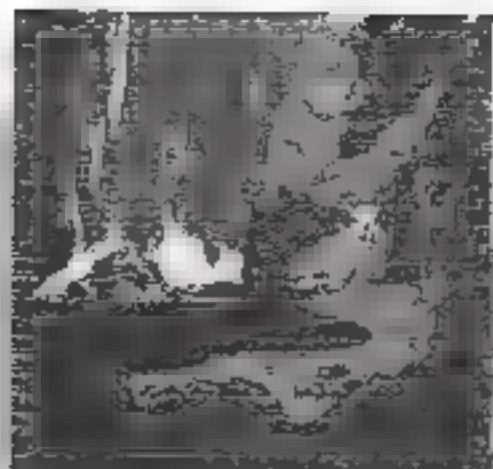
地剛進去不久，便看到洞口

有一根骨頭。她亦俯身拾了起

來〈take the bone〉，以備不時之需。

她繼續向前進時，卻覺有股

風吹來，似乎有三隻魔龍在警告她。



瀑布邊的天然洞穴，有塊木板。



連忙退出洞穴以策安全。在熄掉燈後
〈turn off lantern〉，她〈走入水

中〉奮力游出瀑布，還回不必戴皇冠
變成那隻可怖的青蛙了。

十七、巨人房子：巧得巨斧、計奪魔雞

在瀑布前她想起了女巫索萊蒂曾
告訴她魔雞現為巨人夫婦所有，於是便
往那兒碰碰運氣。但她們倆的房
子她可是一無所知，可是又不
能繼續等待。只好走一步算
一步了。

她向西走去，來到七矮人的房子
附近。她向北直走，經過一座
森林（請在此存下進度）及森
林，看到一間用稻草蓋蓋著屋
頂的大房子。它龐大得讓她有點嚇
到。

她懷疑這間房子是不是巨
人的，這時，猛覺地面強烈震動，嚇得
她連滾帶爬，躲在林後。果不其然大
聲響起，邁出一位丈八巨人。她呆頭
呆腦地站一陣，發現無怪物影踪
後，才重新步伐往森林深處去了。

薩塞拉當下更確定魔雞必在此地
。於是她等巨人走開後，身如飛
地往門前，開門進去〈open door

才敢入門，她便發現一隻滿臉橫
肉、兇惡的拳獅狗惡狠狠地向她
走過來。她急中生智，連忙掏出骨
頭丟過去〈throw bone〉。那惡
狗一見骨頭，一口咬住骨頭，高興得
直叫。它不知肉味似的，連忙就狼
吞虎咽起來，完全忘記薩塞拉的存在。

她見機會難得，連忙急奔上樓梯
找魔雞。在樓上的巨人臥室翻攪了一
陣也沒找到半根羽毛，只有現左牆上
有一道怎麼敲也敲不開的窗門，另外
在左牆下立著一把巨人的短柄闊斧！

她想想生命要緊，管它是誰的斧
頭，先取了再說。於是她取下斧頭，
take axe〉後，連奔至樓下另尋魔
雞芳踪，沒想到也杳無踪影。她情急
地瞥了客廳右上角的窗戶眼，「該不
會是這兒吧？」她滿懷狐疑地開了
窗門〈open door〉，發現裏面空空
如也。這時她似乎聽到巨人的腳步聲
越來越近，連忙鑽進櫃子中躲了起來。

薩塞拉躲進櫃子後，發現門把下
方有個巨大的鑰匙孔（等出現「You
hear the Ogre in the house」訊
息之後）。她彎腰自孔口窺視出去，
look through keyhole〉，只看到
桌旁的一張大椅。正當她屏氣凝神地
注視門外動靜時，只聽巨人聲音著
地說道：「我好像聞到主人味。」他

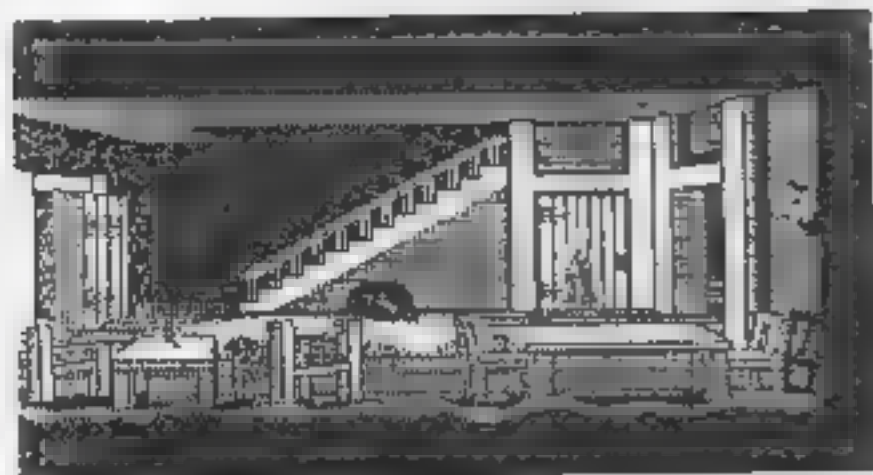
妻子不配領地答道：「女雜點哪！老
伴，你聞到的只是鹿肉的味道，肚子
餓了是不？想吃就殺一聲，別拐彎抹
角！」

她口中說著，去廚房端來一盤鹿
肉，那巨人即坐在大椅上嚼了起來。
他邊吃邊吩咐其妻：「老婆，把那隻
雞抓過來放在這兒。」

薩塞拉聽到這句話，興奮地血液
都快要張起來。她看到那魔雞咕嚕下
了個金蛋，被那巨人拿在手上把玩著。
玩了片刻後，他仰天打了個哈欠，
便臥在桌上睡著了。過了片刻，鼾聲
如雷、震得牆壁咯喇響。

薩塞拉見狀連忙開門出去〈open
door〉，抱起魔雞〈take hen〉拔
腿就跑，孰料一不小心竟然驚醒巨人。
巨人大大吼一聲跳將起來，往薩塞
拉撲過去。她機靈地閃避門旁，關
了門〈open door〉（注意所站位置，
不要被門柱擋住去路）狂奔出去，
頭也不回地直往南跑。笨重的巨人只
得望著薩塞拉嬌俏的軀影越來越小，
消失在茂密的森林中。





11 羅塞拉的前方即是城堡



12 鏡中窺見中窺視巨人的動靜。

十八、樂樂蒂城堡：出爾反爾樂樂蒂、多災多難羅塞拉

羅塞拉抱著魔鏡，循原路來到通往樂樂蒂城堡的陡路。兩隻蝙蝠怪依舊飛撲下來，將她帶進城堡。

樂樂蒂看到羅塞拉帶回魔鏡，高興地聲音差點變了樣：「妳真是一位聽話的好女僕，我真的該立刻給妳厚重的賞賜，但是呢……」她突然止住了嘴，羅塞拉心想她不知又要出啥新花樣。

果不其然地續道：「我對妳還是有那麼一點懷疑。如果你能為哀家再多做一件事的話，我會相信妳是絕對清白的，而妳也將得到豐厚的賞賜。」羅塞拉見她出爾反爾，「裏更知欺惡」。

樂樂蒂又遞「哀家想要潘朵拉的盒子（Pandora's Box）。據說誰得到那只盒子，便能擁有至神無上的邪惡力量。」她說到這裏，那雙充滿著血絲的獸瞳閃爍著貪婪的光芒，

忽地尖聲嘶叫：「只要得到潘朵拉盒子的邪惡力量，我將千秋萬載，無人匹敵！」

羅塞拉聽後渾身毛骨悚然。去為這位魔頭拿回盒子，豈不為虎作倀？她心中可是千萬個不願意，但是迫於形勢，她又該如何呢？

樂樂蒂告訴羅塞拉：「哀家可不知道那盒子流落何方，妳必須自個去找它。」說完後，叱令蝙蝠怪將羅塞拉帶出堡去。

十九、鬼魅森林：魔林斬荆行、神斧驚樹妖

羅塞拉被帶下山後，茫茫然地目朝北走。在經過瀑布、草原後，來到一片詭異的森林。在這兒每棵樹似乎都張牙舞爪、具有酷似人類的五官。羅塞拉幾乎不敢相信自己的眼睛，她竟然看到樹在眨眼及張合嘴巴！而它們的枝柯又微微顫動，似乎隨時要伸出攫人似的。

她越看越怕，本欲走開時，忽然想起自己身上有把在巨人房子得到的斧頭，不是可派上用場自衛麼？於是她揮舞斧頭（swing axe）、往前闢路而行。那些樹精看到羅塞拉的動木說斧，嚇得枝柯縮成一團，深怕惹禍上身。於是她順利地通過森林而去。



二十、骷髏洞穴：烹人三女巫、命定失眠珠

羅塞拉走出森林後，被一個巨大的骷髏洞穴嚇個正著。那洞穴係傍山鑿成，作骷髏頭狀。前額處的巨大裂縫中爍爍升起一道炊煙。此處乃塔米亞一位聲名昭彰的異眼女巫之住所（請存下進度）。



羅塞拉鼓起勇氣進去後，立刻被她們發現。三位女巫依序傳遞著能夠使她們看清獵物的玻璃眼珠來窺視羅塞拉，各個臉上流露出驚訝、好奇及垂涎欲滴的神情。

羅塞拉本欲問她們潘朵拉盒子之事，但看到她們那副神容，不由地驚退到鍋子東側（移動羅塞拉）。此時站在最左邊的那位女巫再也按捺不住腹中饑餓，五指箕張朝她凌空抓來。她誘引那位女巫過來後，忽然猛撲一動，繞過鍋子，閃到另兩名女巫中間，迅雷不及掩耳地奪下她們手中的玻璃眼珠（take eye）。頓時那三名女巫如同瞎了眼般，毫無招架之力。

羅塞拉奪到玻璃眼珠後，立刻沒命地跑開。儘管那三名女巫跪下來如何哀求，她也無暇去理會它了。



在兩女妖中間即可奪取玻璃眼珠。

二一、潘：孤芳自賞橫笛為伴、琵琶初聆驚天音

她出了洞穴後往西直奔。經過鬼魅般的樹林、巨人房子及許願池後，來到翠綠的草地上（怕遇見巨人的話，可參考上期地圖，繞道而行）。猛聽陣陣美妙的笛音彌空傳來，一位口吹橫笛的半羊人踩着旋律向她飛舞過來。她正是塔米亞最對自己樂音最欣賞的潘（Pan）。

蘿塞拉想向他問些線索，熟料他只在旋律之中，根本懶得理會她。蘿塞拉一舉對她的無禮行為感到不爽，也想和他交換那支笛子。於是她琵琶輕彈慢捻一段 play

美妙的曲音自纖指輕滑處落玉盤而出，登時將潘的笛聲給比了下去。潘一時停止吹奏，好奇並羨慕地看著蘿塞拉及那隻琵琶。

時機成熟，便走向他將琵琶遞了去〈give lute〉。他欣喜若狂，接了下來，並將笛回贈給蘿塞拉。

一二、巨人洞穴：提燈螢光、魅影幢幢

她收下橫笛後，再度往東行去。來到瀑布後面的那個神秘洞穴。經研究，便遠遠朝瀑布方向前進。到達該地後，她心不甘情不願地戴上皇冠〈wear crown〉，變成青龍入瀑布。變回原形後，點亮提燈〈light lantern〉進入洞穴。

她藉著微弱燈光，步步為營地往南走。再往東接連經過兩個洞口後，差點失足掉落到地面龜裂的裂縫（無法看見，只好死一次來發現它了）中，不禁嚇得她花容失色。驚魂甫定後，她取出板子放在裂縫上〈lay board on ground〉，安然無恙地走過。

收起板子〈get board〉，往東約莫走了四步後，已無出路。

於是她折北前進，到達該處後，突然瞥見右側透進一道微光。她希望地走近，發現有個大小能容納她爬出的洞口。於是她卸下身子，匍匐爬出那陰森的黑洞。

廿三、沼澤小島：笛音迷毒虺、得果償心願

出了洞穴後，蘿塞拉的眼睛不禁為之一亮。原來外面是個朝東綿延的大沼澤，其上覆蓋叢生、蟲兒的鳴聲

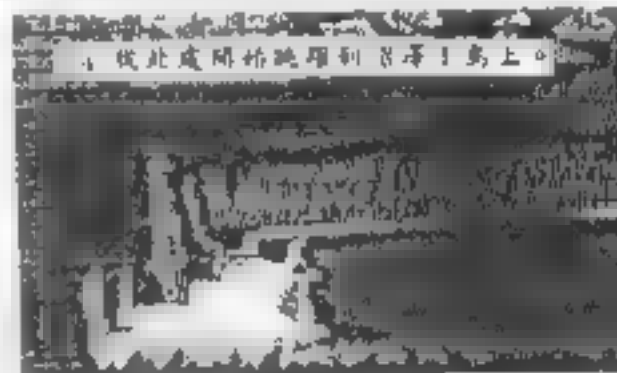
她熄掉提燈後〈turn off lantern〉，走到沼澤邊，看到其中央果有一小島，島上正種著能挽救她父王生命的神奇果實。此時她的心情，真是激動得難以平復，真恨不得插翅飛到該島上。

她略帶定了定神，看著沼澤上滿佈的荊蕀，不覺計上心頭，她算準距離，猛然一跳，躍到最近的那處草叢上〈jump on the grass tufts〉再連續十五次後，終於到達最靠近小

島的草叢。她放下板子〈lay board on ground〉，順利地走上小島。

正準備去撿那神奇果實時，赫然發現樹下正盤踞著一條血口獠牙、吞吐紅信的眼鏡蛇。蘿塞拉想到也許可用笛音來迷惑毒蛇的意識，便取出橫笛，吹奏出曼妙的旋律〈play flute〉。那眼鏡蛇先是聞樂起舞，繼而神志離亂。

她見機會難得，箭步衝到樹旁，撿下那渴求已久的神奇果實〈take fruit〉。趁毒蛇尚未清醒之際，趕緊離開樹下。走下木板到達島邊的草叢上。她收起木板〈take board〉，跳躍回〈jump〉沼澤旁的地上後，便滿心歡喜地走近洞口，點亮提燈〈light lantern〉，匍匐爬進洞穴後，依方才進來的路徑走回。



當她順利地快出走洞穴時，猛覺地面轟然震動，陣陣怪異的笑聲破空傳來，蘿塞拉側眼一看，一位面目猙獰的巨人正朝她步步逼近，他趕緊連奔帶跑，衝出洞穴！〈待續〉

〈注意事項〉

1. 在碼頭釣魚時，可能一次便成功，也可能要好幾次。
2. 舌蛇絲島上的孔雀羽毛，係隨機出現在任何一處沙灘，但以東北角及東南角兩處頻率最高。
3. 在巨鯨腹內，美耗上喉嚨頂端，須走到舌底左方，由左至右往上斜爬。
4. 在無人荒島上，不要太走近鸛鵒，否則它會振翅飛去。
5. 進入巨人房子前，若遇到巨人，一定要移動蘿塞拉至別畫面。

6. 千萬不要讓巨人逮到。
7. 在巨人的樹林中，若從險處看到，人物緊閉著，須立即躲門上去。
8. 進入鬼魅森林，必須擲動斧頭，否則一下就不用了。
9. 在巨人洞穴，千萬要躲開巨人。所以須邊進行遊戲邊儲存。（畫面上若出現 GRR... 訊息，就表示巨人來了）
10. 在沼澤小島上，不要大靠近毒蛇以免慘遭堵嘴。



THE PRATOR



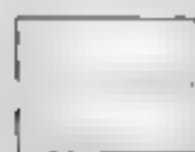
面對這60°角的雷射砲，即使
用翻滾的，也難免會被掃射到
。射掉它？別傻了



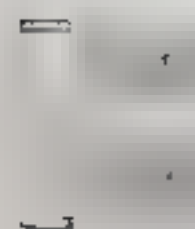
這隻哥

毀滅戰士 攻略地圖與心得

毀滅戰士可以說是屠龍記的「五
○年版」，但毀滅戰士須探索的地
區更多，而且路徑更複雜。筆者憑著
對遊戲的熱誠，加上「巫蘇」軟體世
界雜誌的鼎力「支持」，因此花了很
長時間，畫出了「所有的地圖」。在
對後進有所幫助，茲將地圖及其符號
代表意義列於下：



代表一畫面，其餘有
外雙亦同。畫面
有上、下兩層



代表一畫面，其餘有
外雙亦同。畫面
有上、下兩層



上、下皆可通之電梯



用手槍即可解決之敵人



用索敵槍可解決之敵人



用破壞槍可解決之敵人



起點



傳送門：請自行對照編號尋找



地圖（編號為筆者自註）



防護罩修復處



引擎部份



防禦系統



敵



武器系統



資料庫



：插入鍵之處



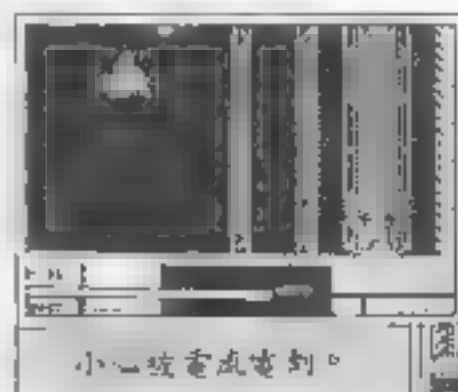
：此路不通



↑↓：間斷性電流

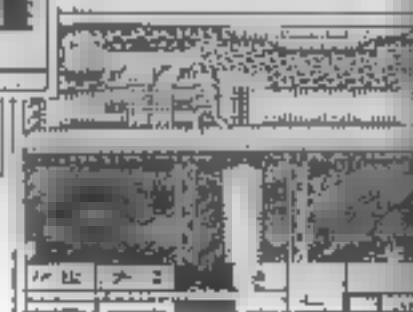


：表示雖然是同一畫面，
但上層無法到達，
層在下，則剛好相
反。



小心被電成電刺。

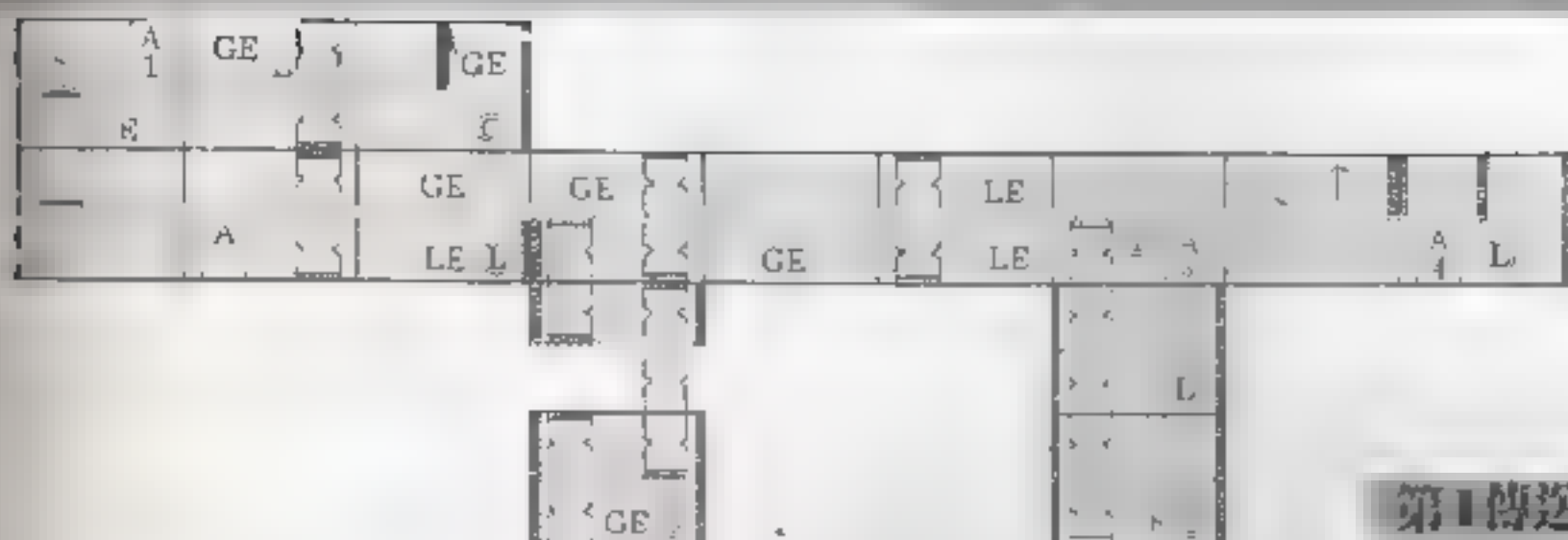
射掉兩旁的電眼，否
就玩不下去了。



② ③ ④：請參考「註」



地圖



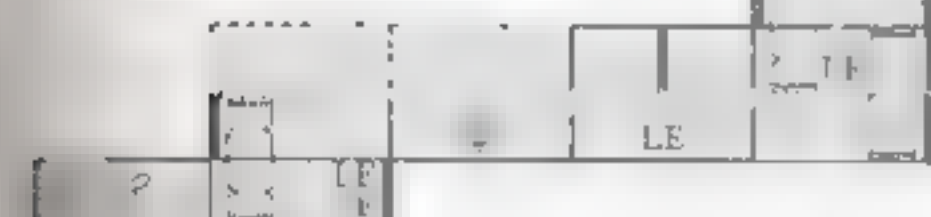
第1傳送門(A1)



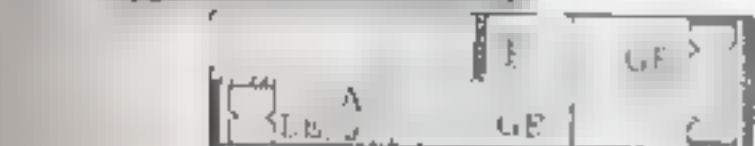
第2傳送門(A2)



第3傳送門(A3)



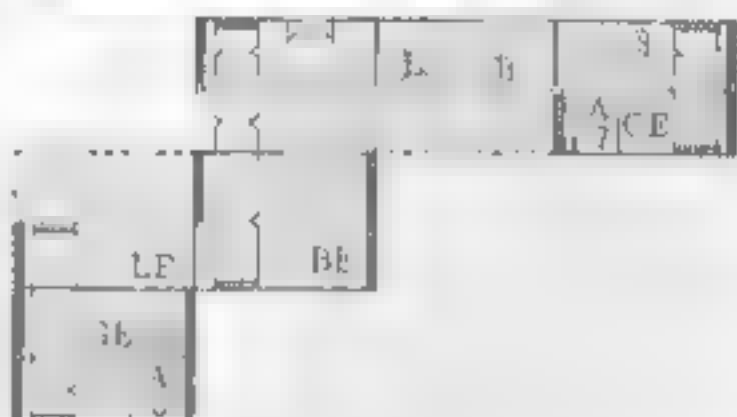
第4傳送門(A4)



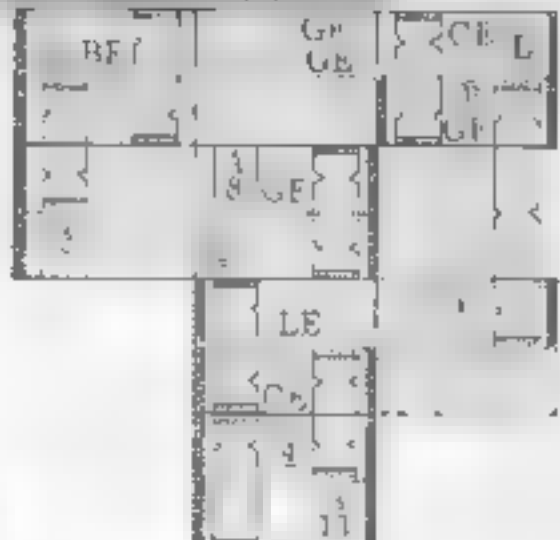
第6傳送門(A6)



第5傳送門(A5)



第7傳送門(A7)



第8傳送門(A8)



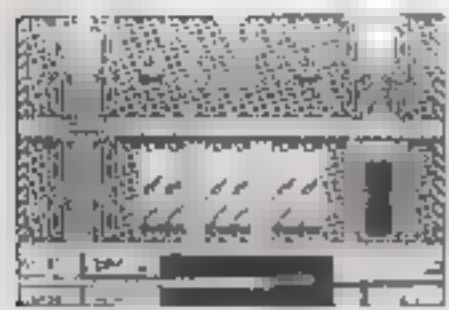
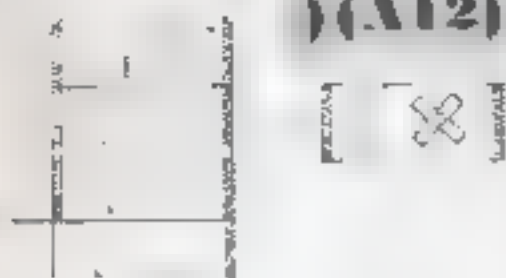
第9-10傳送門(A9)(A10)



* 此處是「」，因為會掉落到下層，而掉落的話必死！！而此處亦是插入鍵的地方，只要你找齊了所有物品，並到達此處，按[F10]，則本遊戲就 WELL DONE !!



第11·12 傳送門(A11)(A12)



卸下引擎系統。



拆除太空船的武器系統。



找到資料帶得知太空船即將爆炸。



若不想被炸成肉醬，拿到棧之後，就趕緊逃吧！

註

- ① 此處是一門滿幅60°角的雷射砲，當你經過時它才會動作，且其發射不規律，很難有效閃躲，一般而言，用副機通過較易成功。
- ② 此處地板有電流通過，只要用跳躍即可。
- ③ 此處的雷射砲發射速度慢，用

第13 傳送門(A13)



第14 傳送門(A14)



第15 傳送門(A15)



閃避雷射時，趁其發射間隔趕快前進，如此反覆數次即可通過，但「防禦」的時機要注意。

- ④ 此處力場只要用「爆破槍」破壞其兩旁之「雷眼」即可。若不破壞，則無法通過。

看完地圖，在攻略時仍有幾點須注意

- (1) 要記好路標，例如 A3 最後再探索，因為當你在 A3 區拿到引擎部份後，可以用最短的時間到達插入棧的地方，而如果你選了 A15 的資料帶做為結束，那想要在倒數至零時安全逃離可就難了。
- (2) 要進入另一個畫面時，最好先看看地圖，了解下一次的敵人是什麼，先把要用的武器換好，一來可制敵機先，二來可節省彈藥。
- (3) 要善用「防禦」的技巧。
- (4) 人球可用腳滾過去，不一定要用手按射擊！
- (5) 遇到防護罩修復門，最好進去「大修」一番。
- (6) 在分開畫面的上下兩層的甲板，有時中間會有一段是空白的，千萬別從上層掉落，否則，太空中又將多一具乾屍。但如果斷裂的長度不長，用「跳躍」可由一端跳到另一端。

- (7) 按 **[ESC]** 鍵一次可暫停，按一次就跳出遊戲。欲離開暫停狀態，只須按任何鍵，但千萬別再按 **[ESC]** 鍵，否則就前功盡棄了。

- 8 先按方向鍵，再按發射鍵，便可跳躍。

- 9 在搭乘電梯及進入傳送門前先將人物面對的方向調整好，不然等你出電梯或到另一區時才發現自己背對着敵人時，那多不好意思。

- (10) 在同一畫面時，如果敵人跟你不是位於同一層，而你又有必要到另一層時，可先用「向上射」或「向下射」的方式將敵人解決，如此，才不會在到達另一層時跟怪物或機器人面對面，也可減少損傷。

- (11) 如果彈藥許可，盡量多消滅敵人，以增加分數。這樣做的目的是為了增加倒數時間，以免手忙腳亂。

附錄 1 第一控制圖形，**[F7]**是棧，**[F8]**是武器系統，說明書弄顛倒了。

- 2 物品介紹的地方，「爆破槍子彈」與「火箭彈」的圖形須對調，說明書亦將其置於的位置。

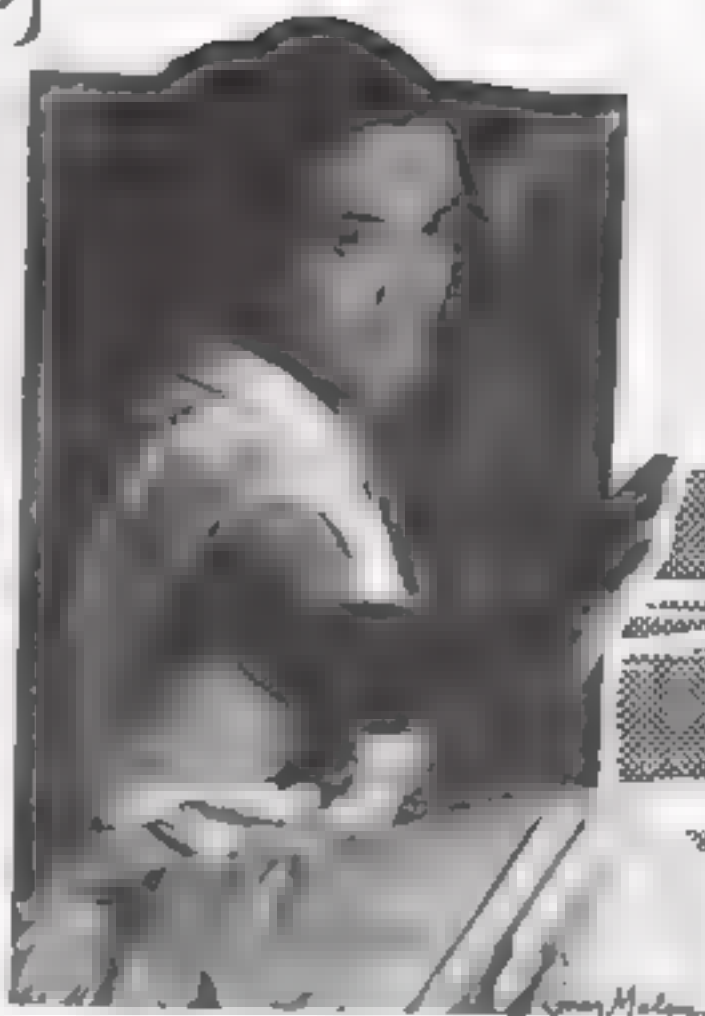
後記：在第八傳送門(A8)區域，有一處地方和 A3 插入棧的地方相同，希望有玩家能去試，也許會有奇蹟也說不定喔，答案就留給你們自己去探索。



風行者傳奇

完結篇

WINDWALKER



1 迴風

在接續上回的理論之前，且容我對於完成穆斯所交付之任務，以及我境界過程中幾點必須注意之事叮嚀一番。

1 對於使用磁片進行遊戲的朋友，可以在啟動遊戲後出現「press scroll-c- in magic box」訊息時，將 Disk A 取出，改將 Disk C 放入磁碟機中，這樣一來，無論在打或等候提昇時，都可避免抽碟的麻煩。

2 在進入險境（如死亡島、魔宮等）前，「補充各種必需物資」如食物、解毒、地圖、紙、筆、等。這些「補給品」一個來源是「免費供應處」，則是你上遭遇的敵人。不妨多去「攔」人，一來幫助你等級提昇。

這些炸丸、錢、食物（美洲香），再去購買商店中其他的必

3 儘量使用原先的私人船隻，或吉中買到船隻，（羊毛出在羊身，這是你「遇難」後，漁夫撿去賣的。）倘若你使用從小偷或忍

所贖得你半條命

1 有許多問題的解決或東西的取得是有順序性的，你必須先打聽到有關某事，然後再採取行動，才能再接觸到其次的相關事物。例如向陶式學習系行術，買富人的鞋子等

5. 在本遊戲中有兩項任務是必須「先打聽到」的，一是打聽到「不死樹」的種子，倘若你可以去執行該任務，卻時間未到，可以藉睡眠來使時間過得快一點，但別忘了隨時查看時間，以免睡過頭了！

6 如不幸被守衛抓去關入監牢，則可新讀取遊戲重來，

7 也許有朋友在看到秋安仲的地圖後，會想到地圖所示以外部份去探險一番，且話說「白雲千氣，雲多印證了」地球是圓的，理論而已！

月九日

離開碼頭，在途中又和剛出航的漁夫碰面了，從那兒我打聽到有一位名喚陶式的人，聽說他曾在皇室中擔任秘書一職，如今，不幸免死，隱居在島嶼山林中。我想詳細的情形或許可

一問之下，果然有些收穫，請子建議我去請教陶式的「系行術」，而他目前就住在基那村北方島嶼中。（學習系行術必須先知道陶式了這一關，否則就算去找到了陶式，也無法請教到有關的事情）

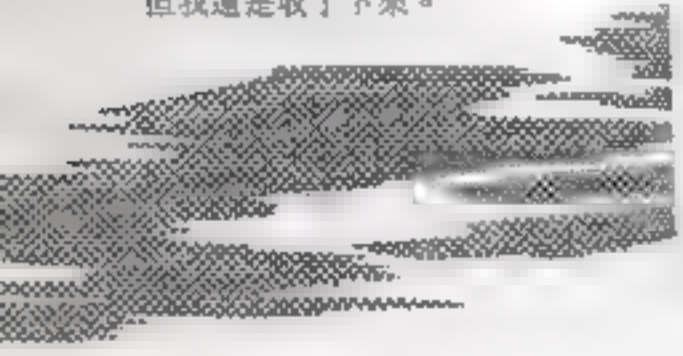
登上船隻，扯起桅帆，我一路順風北上，來到陶式所在的島嶼，在暗的「門」下，我找到了陶式。他手稱曾是曾與手下教授武技的總教頭，如今隱居後除了自衛，不曾犯下殺孽。從陶式處我學到系行術（Quickness）的秘訣——點燃祝禱線香，使用新術「Quick my pace」，只要肉體撐得住便可施展系行術，它在閃避敵人的威脅時尤其有效。（想停止使用時，再點燃一支即可）

告辭陶式後，我依稀記得秋安仲目前在這一帶島嶼中探險。翻開地圖，東方有一洞穴，順道去察看一番吧！

來到目的地，進入洞穴後，赫然發現可憐的秋安仲居然就被囚禁在洞穴中，一群「雀兒」面露兇光，對我



大有「車輪戰」之重，我當然毫不示弱。——擺平了他們。在檢視戰利品（包括箱子中的錢）後，我上前為我安仲解綁（用交換鍵即可）。這位探險者對我感激涕零。臨走前還送了袋金屑給我，不知它的作用如何，但我還是收了下來。

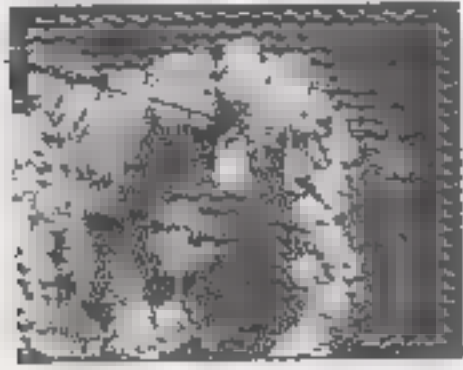


一月十日

經過了一夜的休息，今日我啟程向東展開死亡島探險，根據我安仲的卷軸，我找到了由東北方進入喀諾比所在洞穴的路徑。在洞穴中，喀諾比——這位神秘的黃教僧人正專注地看著湖中滾沸的藥湯，另一處的案頭上有兩支蠟燭，正中央擺著一份卷軸，原來是關於沙門魔法的護身符及其作用即有關的咒語（每種法術均需藉龜殼作為護身符以增強法力）

法術	所需材料	效果
隱身術 (Invisibility)	烏人鞋一隻	Unseen presence
水行 (Water Walking)	海甲蟲的下顎 (使用隱身術接近海甲蟲)	The solid path
護身術 (Invulnerability)	海龜的鱗片 (使用隱身術和行水術接近海龜)	The armored one
懸浮術 (Levitation)	鸚鵡羽毛	On the wing

區



由死亡島東北端進入喀諾比的洞穴



見到喀諾比，
「你，喀諾比。」

他停止正在使用中的魔法時，僅需再施一次咒語即可。但千萬，勿老廢耗用精神，否則會致命！你可藉採香或藥劑以恢復精神。

接著，喀諾比與喀諾比的一番交談他建議我學習黃教魔法。當我問到他有關材料的問題時，喀諾比似乎看出我身上帶有烏龜、鸚鵡羽毛和盲人鞋，他問我是否製作一個護身符，我當然毫不遲疑地回以肯定的答案。

在選擇護身符後，喀諾比拿起龜殼和盲人鞋施法，反覆低聲唸誦，然後說道「龜殼上的紋路顯示有利於你的未來，這項法術的護身符是你的了！」同樣地，我請喀諾比再為我製作鸚鵡羽毛的護身符。現在，就繼續海龜鱗片和烏龜的下顎了。

一月十一日

暫別過喀諾比，我在死亡島四處一探究竟，一不小心被綠色的獨角鹿使用鬼毒火槍襲，在萬分痛苦中我暈了過去。

醒轉時，發現自己在一個洞穴中，由於神智不清而行動無法自主，我險些墮下 Eves of Fire 恢復清醒。

這次學乖了，先試試護身符誰能，拿出了隱身術的護身符，默唸咒

語，剎那間，原先四周蠢蠢欲動的獨角鹿都靜了下來，可不是隱身術發生作用了嗎？



我小心翼翼地閃避這些怪物和岩石（碰到岩石發出聲響會使隱身術失效），看到洞穴北方有一缺口，於是迅速遁入缺口中。

來到一處罕見的空地，只見一棵桃樹生長在中央空地上，一隻大熊不停地來回走動，似乎在看管這棵桃樹，察看既無結果，我便離開了。

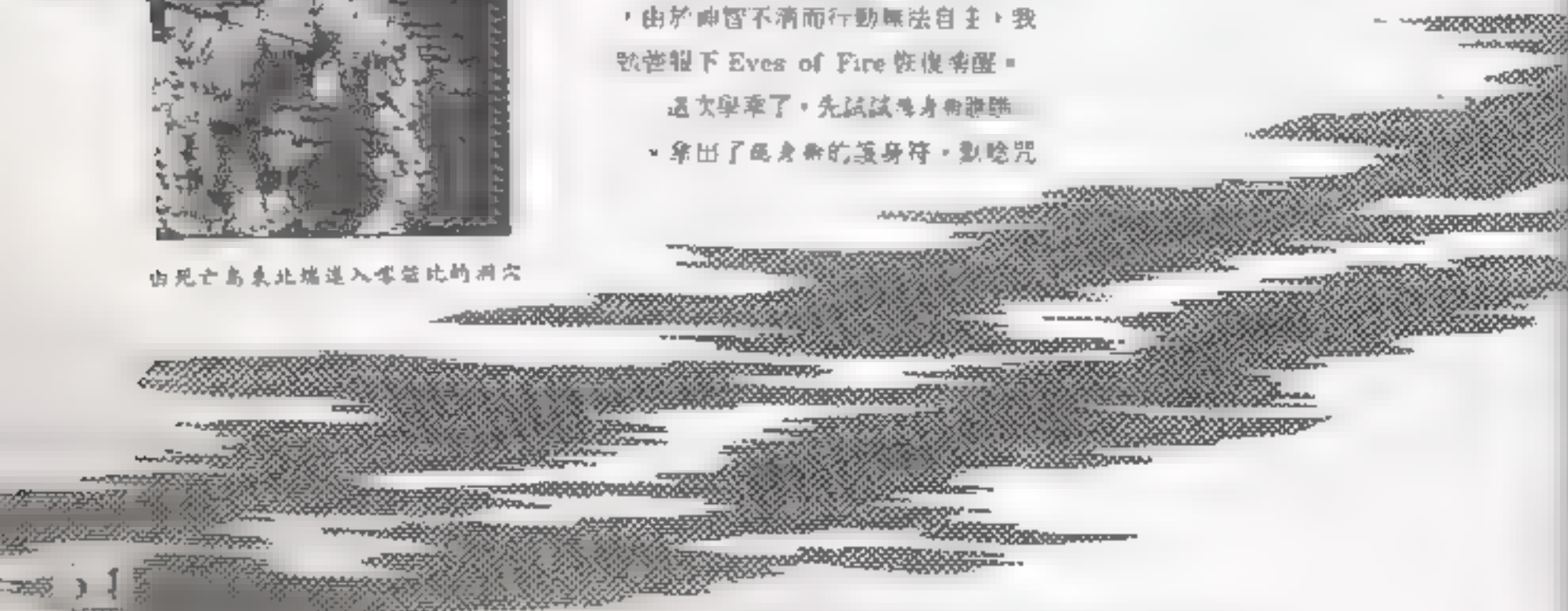


▲大熊守護著桃樹

由此進入了桃樹洞穴



此處通往瀑布出口





可到洞穴中，仍施用隱身術自另
一離開洞穴。原來這缺口是瀑布
的出口，只見遠處一隻海甲蟲（隨
時出現，倘若找不到，也可到見修驗
的洞穴中去尋找，再不然只好靠運
氣），我藉隱身術掩護順利地接近
它，硬是拔了它的下顎，當即刻
吞下地趕去請蜜蜂化作行水術的護



2 是巧遇海龍

受當我又趕回瀑布處，待海龍出
現，我施展隱身術和行水術欺身上
下它的鱗片，當然我也同樣地獲
得身術的護身符。
——早在幾番波折後，將四種身術
都拿到了一枚囊中又多了幾項寶

月十二日

在修驗處作客，我突然記起今
天沈律將施放惡靈危害百姓和神
明，一股榮譽心驅使我火速趕往
沈律的惡魔計劃。

在極低速皇宮碼頭時，天色已暗
穿上短袍（Robe），大刺刺地
衝進打不開皇宮大門。踏入皇
宮，守衛嚇唬我不得進入屋宅，只
中庭活動。

進入皇宮，我選擇了右邊第一棟
進入後，看來這是沈律的住處
有一卷軸（讀完後，我將它抄
下）（務必必要抄下）。



原來沈律和赤雲串通，在皇宮皇
帝的茶中下了迷藥。如今皇族仍在昏
迷之中，並且被關在牢中某處。只要
沈律仍在施法，即使給解藥也無法救
醒會長！

新月午夜，沈律會在他的閣樓上
經由觀星門進入觀星台，並施放惡靈，

沈律最怕有人發現死亡島上不死
桃樹的祕密，並使用它的力量。

幸運之神化身為時守護
著不死桃樹，以防沈律毀了桃樹。但
沈律知曉幸運在滿月夜晚會恢復原形
，因此才在洞穴外設下了陷阱以防
有人到達該處。

一看時間已到，事不宜遲，我急
忙趕上閣樓。這時候沈律已進入觀星
台，並施放惡靈攻擊我，我趕緊使用
隱身術以防止危險大的傷害。惡靈消
失後，我燃起祝融線香，使用火草術
打破觀星門，結果沈律陷在觀星台上
無路可走，他揭開將來會報此一箭之
仇！

雖然打敗了沈律，我仍遲了一步
，惡靈已附上了赤雲和加藤兩老神明的
住持身上。榮譽心驅使我應立即前去
解救住持。

在離開沈律住處時，我在他櫃子
中發現一份 Eyes of Fire（左側的
乘轎子勿接近，神祕的力量會襲上你
全身，將你驅出屋外！）

一月十二日

今日我先到各神廟——進廟裡
，只見住持目露青光，面目猙獰，顯
然受身後惡靈的控制，而佛像也被附
身了！我正對了住持，施展火草術
打向住持，只聽得一聲低吼，惡靈已
被擊出住持身外。他揭開下剎新月時
，沈律會再施放牠們出來，然後惡靈
便消失了！

住持清醒後，我接受過他的道謝
和祈福，然後暫別，並趕往加藤神廟
，也順利解決了另一糾紛靈！（雖然
沈律被困在觀星台上，不過他仍有能
力施放惡靈。）

月十五日

我決定再次深入皇宮大內探查究
竟，換上短袍後，守衛無可奈何地讓
我進入了皇宮。

我推斷最後方的宮殿應該就是赤
雲的寢宮，先從這兒下手吧！我施展
隱身術進入寢宮。入門後避過守衛，
先進入右邊的房間。有兩個女子看
似友善，於是我解除隱身術上前打聽
消息。原來她們是赤雲的嬪妃，但仍
心繫著沈律皇帝，希望我能解救她們，
而她們也願意協助我們救出會長。

在詢問到有關赤雲公主的消息
時，嬪妃透露說她就被囚在此處，但
是要和她溝通交談是一件天大的難題
，此外，不時有茉莉花香從她的房中
飄出。在問到皇宮時，她們告訴我唯
安全之處是後院的花園。



皇宮內有 之安全避難所

我離開後，再度施展隱身術來到
左側房間，只見門口兩名外邦模樣的
女婢，護在外。原以為應可順利通過
，沒想到居然被視破行蹤。兩名婢女
住房門入口，用我完全聽不懂的語言



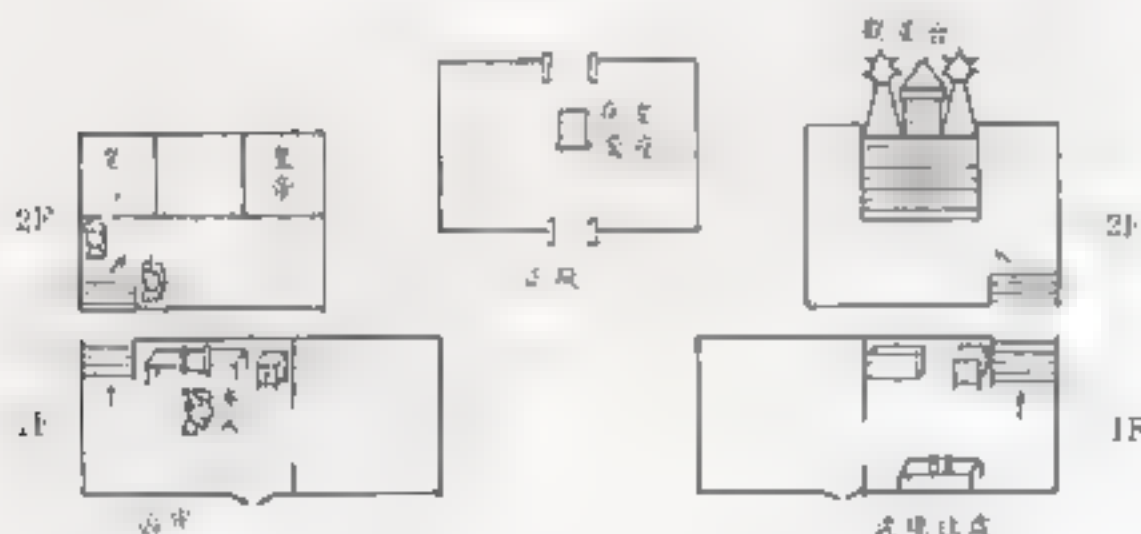
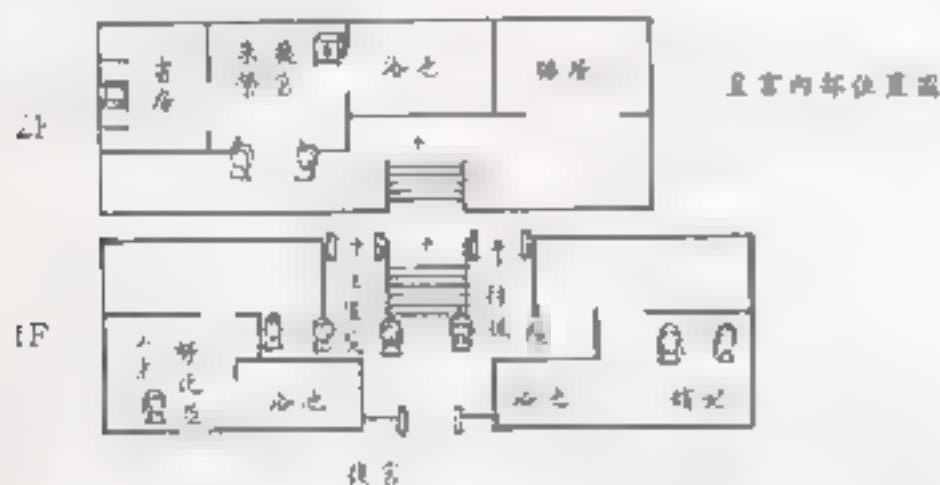
開口問道，「Gnezar leh zohr？」

我拿出在基薩神院中所抄錄的對照譯語，並記起和努比亞人見面時的禮儀，回答以「Salah」，於是她們客氣地寒暄對答，並讓出通道，使我得以順利進入房中。沒到基薩神院看過藏神閣中努比亞語言卷軸的朋友，想必在此就遭到槍斃了吧！回去翻一翻有關的卷軸吧！

一月十六日

天色未亮，我便醒來，隨著曙光漸露，我發現花園的假山瀑布中有一小洞口，於是穿過瀑布進入洞穴。一位美侖靚采的中年人神色慌張躲在洞中，我猜或許他就是瓦魯吧！但上前攀談卻遭到拒絕。

我四下查看，原來洞內另有出口



進入房間後（倘若沒看到努比亞公主，想必你正好碰上公主淋浴的時間，可別闖到浴池去，會折了你的榮譽點數的，而且礙於禮數，公主也會拒絕和你交談。）和努比亞公主交談（別忘了寒暄！）。公主懇切地問我來歷「Quesq ezherihntu？」，我正好口乾舌燥，於是要了一杯茶（dohnteh），入口之後，茉莉花香氣怡人，真是生津止渴的好茶。我對茉莉花產生好奇，於是詢問有關茉莉花之事。在確定我的心意之後，公主饋贈我一袋茉莉花茶，然後我謝過並與「曼達利（maniah）」。

二二二 我與薩哈妃
前言到後空口無憑，安全地度過一宿

可通往皇宮後方的密道，或許瓦魯就是從這裡進來的吧！攀談不成，我就離開洞穴再度潛入宮中。

此時正是奉養早朝的時間，我隱身在一旁，沒想到隱身發出聲響，引起奉養注意，乾脆就先和他作個了斷吧！對付奉養的雙劍，也許我手中有件武器較有把握，於是穿上了真理之袍、持好長棍、施展出真身術（想使用長棍則必須有真身術保護，否則奉養會卸去你的短袍、棍棒，除非你對自己「空手對白刃」功夫深具信心）

由於這半個多月來的磨鍊，再加上長棍護身，使我的武藝精進。但奉養一來身手矯健，雙劍虎虎生風，二

來每當我偶有得手，奉養似乎又使出更轉手的招數使我無法接近，於是我以守為攻，並伺機出手以操勝算。漸漸地奉養體力不支，在我最後一記「撥草尋蛇、打蛇隨棍上」強力反攻下，奉養棄劍倒地，我終於打倒這個第一號大壞蛋！



奉養不支倒地！

奉養在羞憤之餘，嚙下狠話「你也許以為這次打敗了我，但我總有一天會再回來討回顏面！」話說完，奉養逃離皇宮（倉惶間遺漏一支鑰匙，未加注意，為我所拾），然後搭乘戰船沒入茫茫海中。或許將來有一天他會再出現，但只要他膽敢為害天下蒼生，屆時我必再度與之抗衡！

再次遇見續妃，接受他們的邀賀，續妃並交給我一把由奉養處取得的木櫃子鑰匙。我來到奉養的房中，用鑰匙打開其中一隻櫃子，找到一隻犀牛角（rhinoceros horn）。進入奉養的書房，桌上的卷軸裡記載著奉養的野心，原來在我到達甘馬蘭時，奉養便派出殺手務必將我斃於死地，野心蒙蔽人心至此，不禁令人咋舌。

接著我來到皇宮囚牢，在偽身術掩護下，我在木櫃中取得牢門鑰匙（開完木櫃後，偽身術會失效，必須儘快再施法隱身，否則獄吏夸父會將你囚入牢中）。接著從桌上的卷軸記錄中，得知皇后和皇帝都被囚禁在此。於是我潛身上樓，擊退兩名守衛後，用奉養的鑰匙打開第一間囚房，見到皇后時，她透露說有一些玉藏在皇帝的龍座後面，希望我能去取得，以



會恢復位。

接著我打開第一座囚房，會徒仍一息未清，或許那位藥師能為我。如果也說不定。於是我暫時離開囚房，隱身離開囚牢，到皇帝金屋取出玉（Jade），離開皇宮。回無極村！！

一月十七日

當我找到藥師盧畢時，對他提起此事（選擇 People 中之 Emperor）。盧畢見我帶有光輝的鞋，經過一番閱讀，他說要解會徒所。要，只有尼修才能配製解藥，他給我一份推薦信，要我帶去給。但信上封了火漆蠟，倘若我折，則尼修將不會接受這份推薦。

，速趕往尼修所在的洞穴（由一出口進入較佳）。尼修看過後，說他可以作出解藥，也只會命丹才能救會徒。說完，他死論此，要我到他家中，打開取出解藥所需之藥方，若我能。的所有藥材和藥方一起找到，則住生增命丹的配製絕無間。

來到尼修家中，閱讀藥方卷軸後，我抄了一份副本保存，以便帶。此外，我得知需有五種藥材：

1. 角粉末
2. 亞萊那花
3. 金屑
4. 不死桃樹的桃種子
5. 玉石

目前我已有四種藥材，要缺桃種子，然而只有等到滿月那天晚上才能見到幸運之神，但是我仍舊動身前往死亡島。

一月二十四日

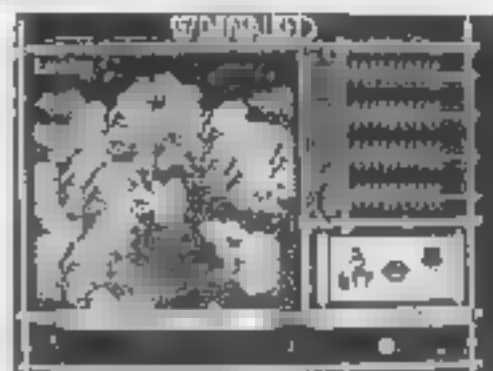
來到死亡島不死桃樹旁已等待六日了，幸運之神的化身一大熊，仍然守護著桃樹。當午夜時辰一到，大熊站立起來化為人形，幸運之神幸福地對我祈禱，並且將不死桃樹的桃種子贈送給我。最後他並應允賜我幸運之福（Luck），以遠離災厄。

二月一日

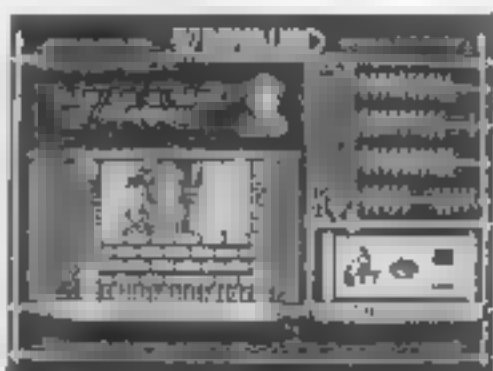
在告別幸運後，就火速去找尼修，談到解藥時（Antidote），尼修見我已好集到所有的藥材及藥方副本，於是接過所有物品，回到他家中研製解藥，我跟著也來到尼修家中。

等尼修作出解藥，我趕往住生增命丹，立刻趕往皇宮囚牢。找到會徒後，小心翼翼地將他扶起，枕在臂彎裡，然後拿出解藥讓會徒服下，（Use the Antidote）。起初不見作用，心想完了，大概解藥無效，但突然會徒動了一下，然後清醒過來。我們兩人回到大殿上，皇帝又重登他的龍座。

完成母親所交付的任務後，母后



滿月時，幸運之神率這頭身臨臨



會徒終於復位了



完成任務後，是否就此天下太平呢？

賜給我一項至高無上的榮譽，也是我心中一直期盼的——風行者。

這是個勝利的時刻，甘島國內舉國歡騰，一切又恢復往日的和諧。我站在山丘上，眺望著這個國境，盼望永世無窮的和平真正到來！



幻想空間Ⅲ 4000分完全攻略



本文上接手冊提示部份

/林宏亮

萊里為了求塔德的歡心，開始辦理土地產權問題。但是因為本身並未受過法律方面的專業訓練，因此萊里前往在奴吐尼島上頗有盛名的DCH律師事務所，其中的女律師蘇西（Suzi Cheatem）更為人所愛慕。

在面對律師事務所的助理羅傑（Roger）時，萊里便要求見蘇西（Ask for Suzi），羅傑便問萊里有那方面的困難。萊里告訴羅傑是有關土地產權的問題（Ask for land deed），羅傑告訴萊里剛好蘇西小姐有空，因此萊里便走進了蘇西的辦公室。



寬敞的律師事務所裡，美麗大方的蘇西小姐正為萊里解答土地產權的問題。

在蘇西的辦公室內，萊里首先走

到了沙發椅前，用很舒服的方式坐下來（Sit down），然後仔細看了一下蘇西小姐（Look at Suzi），然後開始和蘇西聊天（Talk With Suzi）。由此萊里知道蘇西的辦事原則，如果是第一次找她幫忙的案件將免費服務，但是以後則每個案件均需收費五百元。身無分文的萊里聽了大樂，馬上談到正題（Talk about land with Suzi），蘇西詳細地為萊里說明了島上的習俗，同時告訴萊里將儘快辦理這件事情，在下次萊里來時便可以找羅傑拿土地所有權狀。

萊里心包蘇西如此友善大方，接著又談到了離婚問題（Talk about Divorce）。蘇西解釋了事情的複雜性，並保證只要五百元的費用便可以辦得妥妥當當。萊里心想現在身無分文，只好起身告辭，想法子去湊足五百元了。

萊里先走出了律師事務所，再走進去，讓羅傑有時間將土地所有權狀準備好，然後向羅傑拿排好的土地所有權狀（Get land deed）一現在可以拿它向塔德示愛了。

萊里興沖沖地走出了律師事務所，在經過噴水池前時突然想到在海灘上還留有桃妮的大浴巾，因此先到海灘上拿起大浴巾（Take towel）。心想不妨先做個日光浴（Use towel）。溫暖的陽光照在身上真是舒服一等，到暖得差不多時便可以起來（Stand up），否則紫外線照射過度的後果請自行負責。現在可以到劇場去見塔德了，在經過落地鏡時不妨照一下鏡子看看是否健康多了（Look into the mirror）。

到了劇場入口，輕輕走到左邊的工作人員專用門，輕輕地敲門（knock the door）。此時塔德正好在裡面，她會問你是不是將土地所有權狀帶來了，萊里很快地秀了一下土地所有權狀，並且將它交給了塔德。塔德興奮之下便將萊里帶進後台，並且要以「身」相許，萊里在塔德的盛情邀請下也只得從命。

就在雲雨正濃之時，後台的微弱燈光熄了，而且布幕也緩緩打開，原來是該塔德上台表演了。



匆忙地將衣服穿上。從亂之間
要呈等，「塔德的舞台裝，只好硬著
，走向舞台中央。在熱情觀眾的催
萊里做了有生以來的首次舞台
（Dance），因為萊里跳的還可以
因此不斷地有觀眾丟一些小鈔給他
。每跳下來，剛好集夠了五百元



所得是客件萊里搖身一變成為名
一時的舞孃，也因此賺了一筆外

有了五百元的萊里先生在走出劇
，便迫不及待地趕往律師事務所
。怕不小心就把錢給花掉了。到了
律師事務所，先將五百元付給羅傑
（Pay Roger \$500），然後再進
蘇西的辦公室。

還約聽到羅傑在竊笑自己的打扮
。到蘇西看到身穿舞台裝的萊里
就從椅子上爬起來，並立刻
，打開門，將萊里拉到沙
然後開始。原來蘇西對身著
，人却別感興趣。不料不識地
，打情，使得柔和的氣氛消失
，令萊里感到一切是多麼地無奈，
用同樣的方式，萊里拿到了離婚
證書（Get divorce decree），並
及時看了一下內容（Look the
e decree）。萊里在其中發現
蘇西的減肥中心鑰匙卡，萊里連忙
。此事告訴羅傑。羅傑則告訴萊里
蘇西小姐的一番心意，請萊里不
，收下來。既然如此，萊里也
言之不卻了。

走出律師事務所，回到劇場，換
先的服裝（Wear the leisure
萊里走到了劇場對面的鋼琴
。在這裡萊里看到了佩蒂（Patti）
。他的琴藝及美貌所癡狂，但是又

不知道該如何向佩蒂表達愛慕之意，
或許該送些鮮花之類的東西吧！



萊里走出酒吧，在島上四處尋找
合適的花朵，終於在一處岩洞中找到一
此地雖到陽光的曝曬，但探幽處的非常茂盛。萊里小心翼翼地走到岩洞的
邊緣，將蘭花摘了一些下來（Get
some orchid），並將之編成一個美
麗的花環（Make lei from orchid），
然後以最快的速度回到麒麟酒吧。
（如果你在其他地方逗留太久，以致
鮮花失去了新鮮度，可別怪我沒警告
你）。

再一次見到了佩蒂，萊里仔細地
看了一下（Look at Patti），重新
愈是喜歡，趕緊送上鮮花製成的花環
（Give lei to Patti），並開始和她
交談。萊里心裏想和佩蒂約會一下，
於是向佩蒂提出要求（Date Patti）。
佩蒂說她決不會和有嚇之夫約會，
萊里立刻將離婚判決書拿出來給佩蒂
看（Give divorce decree to Patti）。
沒想到佩蒂又說她希望能和「強壯」
的男人約會。萊里看了一下自己已經
凸出的腹部和鬆弛的肌肉，只好失望
的離開了酒吧。

難道萊里就這樣沒有希望了嗎？
當然不，別忘了萊里身上還有一張蘇
西小姐送給他的減肥中心鑰匙卡，於
是萊里動身前往減肥中心。

進了中心以後先四處看看，左邊
的門是通往更衣室及健身房，中間的
門是通往有氧舞蹈中心，右邊的門原
是膚色保健中心，但是目前故障檢修

中。

萊里首先走到左邊門前，將鑰匙

卡插入電腦鎖中（Use keycard），
打開門後便進入了更衣室中。

面對一排又一排的衣櫃，那一個
是蘇西的衣櫃呢？你是不是後悔沒有
向蘇西問清楚呢？其實不必如此，所
有線索在鑰匙卡的背面，趕緊翻過來
看（Look at back of keycard）。
上面有一個數字「69」及三個商店
名稱。69表示蘇西的衣櫃是69號，
三個商店名稱是開衣櫃的密碼。這三個
密碼不是固定的，完全視你遊戲時之
情況而定，趕快拿出遊戲所附的指引
手冊，找出三家商店所在的頁數（有
標明第××頁），這就是號碼鎖的秘
密。



蘇西的儲物櫃在哪裏？

現在走到蘇西的衣櫃前
（用Look the number來找
到69號衣櫃，在畫面中
央稍左處），輸入
Open the locker指令
，依序輸入三個密碼，
如果是正確的衣櫃



及號碼則可以打開衣櫃。

看看裡面有那些東西 (Look into the locker)，有沒有看到運動衫 (Sweats)？先換上運動衫 (Wear the Sweats)。記得將衣櫃鎖好 (Lock the Locker)，否則等下運動回來，可就被別人順手牽羊摸光了。

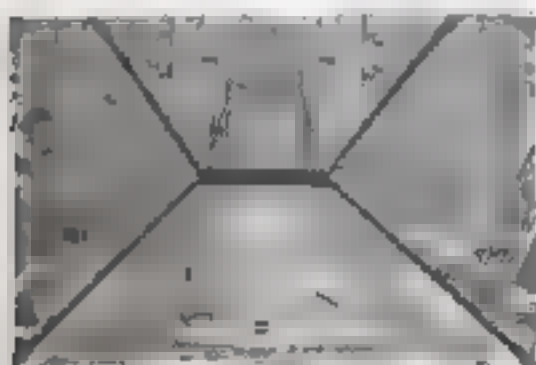
再來，走到畫面的右上方，這裡有一個門，左邊的是浴室，右邊是健身房。

先到健身房，裡面有幾項運動器材，請分別以躺下 (Lie down) 及坐下 (Sit down) 來開始鍛鍊身體。每一項只要做二、三下以上就可以了，全部做完後你可以看到我們的萊里先生變得有如阿諾一般的「魔鬼」身材，只是一下子又「消」了下來，不過也恢復了萊里年輕時的強壯體格。

回到衣櫃旁，用同樣的方法打開衣櫃，換上大浴巾 (Wear the towel)，然後進入浴室。走到畫面上方中間打開水龍頭 (Turn on the faucet)，開始洗一個舒適的熱水澡。別忘了使用肥皂 (Use the Soap)，否則洗不乾淨的。

洗完了澡，回到衣櫃旁，打開衣櫃。別忙著換上衣服，先用浴巾將身體擦乾 (Use towel to dry body)，然後噴一下「古龍水」 (Use deodorant)，再將衣服換回來，鎖上衣櫃，離開更衣室。

接著到中間的有氧舞蹈室 (Use keycard to enter the Aerobics)，在這裡萊里看到班比 (Bambi) 小姐正忙著錄影的工作。



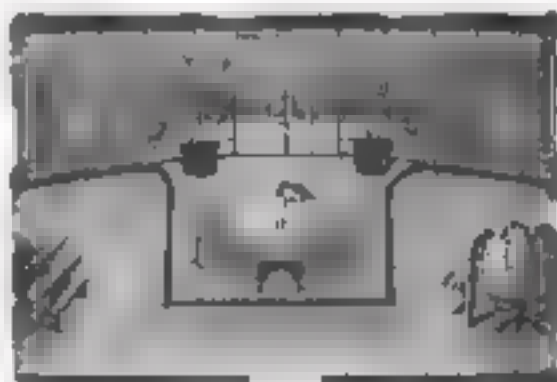
美女班比青睞，健身房讓萊里易於改變，擁有魔鬼阿諾的身材。

萊里趕緊前往搭訕 (Talk to girl)，了解班比小姐正為題材而傷腦筋，萊里義不容辭立刻提出創新的「點子」 (Help Bambi with videotapes)。班比聽了大感興奮，便依萊里先生的指示，One More, Two More...，很快便完成了錄影帶的拍攝作業。

為了感謝萊里，班比便帶著萊里前往已經「關閉」的膚色保健中心。



健美女郎班比採用萊里的建議，接下來會有什麼精彩劇情呢？



香醇的美酒，迷人的情調，情投意合的萊里與佩蒂，終於情不自禁地

在此萊里「試驗」了一下強壯的體魄，於是信心十足地回到鋼琴酒吧去找佩蒂。

這一次佩蒂終於答應了萊里的約會 (Date Patti)，只是要萊里記得帶一瓶酒前去，將開樓房間的鑰匙交給萊里後，佩蒂便從內部人員專用門離開了。

萊里要到那裡去找「酒」呢？路走著、走著，萊里到了保羅的脫口秀場，一進門，發現中央桌上正有一瓶酒在那兒，同時沒有人注意到他，於是萊里連忙坐下 (Sit down)，並將酒收了起來 (Get bottle of wine)，也順便聽了一場冗長的笑話 (相信你按 **Enter** 鍵也按得手發酸了吧！不過有100分作為鼓勵)。

聽完後，萊里站了起來 (Stand up)，準備離開，突然發現在入口左方的桌子，坐的不就是作者艾爾 (Al) 先生嗎？連忙前去寒暄幾句 (Talk to author)，不料卻碰了一個「軟釘子」。

帶著酒，萊里回到了賭場，這次向入口右方的旅館區前進。這兒有二座電梯可以上樓，首先按上樓按鈕



萊里夢中的情人—浪漫多情的佩蒂。

痴心的佩蒂



(Push the button)，等電梯停了以後再進入電梯。電梯內只有二個按鈕，萊里先生將佩蒂給他的鑰匙插入鑰匙中，並按了九樓按鈕 (9)，電梯便將萊里帶到了佩蒂的套房內。

佩蒂早就在等萊里的到來。萊里將酒放在床邊的桌子上，接著... (Make love with patti)。



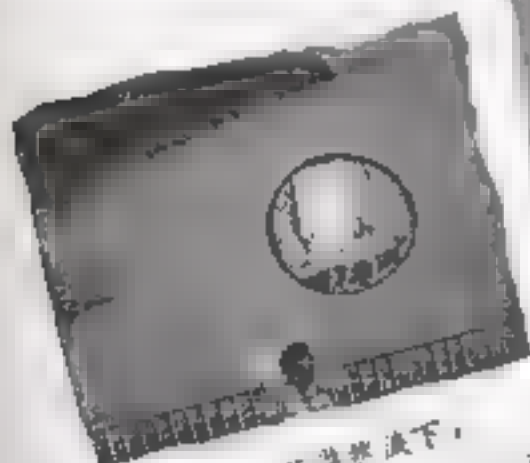
受到最高點，溫度計也沸騰。



在萊里和佩蒂雙雙沈醉在愛情中，佩蒂突然想到該和安東尼（現任友）說再見了，因此在夢中脫口而出「去你的，安東尼！」可憐的萊里聽到了安東尼三個字，以為自己強壯的體魄仍然無法贏得美人的芳心，只好之餘乃黯然離去。

佩蒂一覺醒來後發現枕邊無人，如此理想的伴侶因此遠離，不禁嘆了口氣，走到了陽台上獨自傷神。看到遠方有一白色閃光，忙用望遠鏡觀察，卻只看到身著白色休閒服萊里正走進了島上未曾開發的原始森林中。佩蒂心中感到無比的難過，前往找尋萊里，說明一切的誤會，希望萊里能夠原諒她。

從這裡開始，遊戲的主角變成了萊里，這位玩家大人手中的鍵盤、搖桿也控制著佩蒂的一舉一動了。



然而別擔心，多情佩蒂會救濟下，去找回萊里，並求得他的原諒。

■先佩蒂拿起剛才和萊里共飲的空瓶（Get empty bottle），然後換上外出的衣物，包括（Wear shirt, Wear pantyhose, Wear dress）。接著走到了銅像前，在入口的告示牌上找到了一張地圖（Get magic marker），並付了一點的小費（Take snifter）。

■在更衣室旁的水槽邊，將空瓶裝滿水（Fill bottle with water）。佩蒂已經完成了出發前的準備，欠缺的只是在原始森林中迷路了。

■等下賭場出發前往原始竹林，

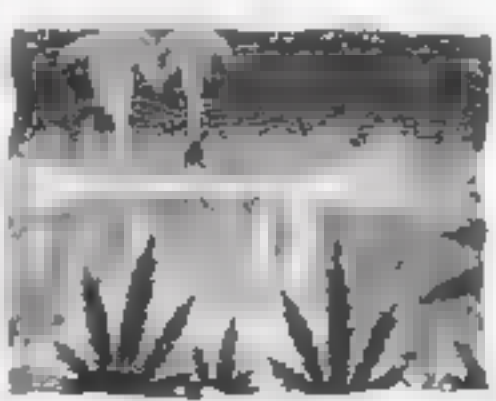
經過岩洞旁的草地時，發現「脫衣秀」場終於開放了。佩蒂心想或許可以在那兒打聽到一些消息，於是便走上前往。可是門房卻不讓佩蒂進去，執意要收「門票」。於是佩蒂就把身上所有的錢都給了他（Give tips to man），剛好夠一張門票的錢。

進去以後，佩蒂找了一張桌子坐下，開始觀看達爾（Dale）的表演。受了激動的色情影響，佩蒂將身著的底褲擲向了表演中的達爾（Throw panties to Dale）。



英俊的達爾向佩蒂提供許多有用的訊息，並祝佩蒂早日找到萊里。

等到達爾表演完後，達爾走到佩蒂的桌前，佩蒂先看看這位英俊的男士（Look Dale），接著和他談話（Talk to Dale），並打聽有關原始竹林的資訊（Talk about forest）。達爾不厭其煩地為佩蒂說明了很多



爬上椰子樹摘下雨後椰子。

有用的意見，並祝福佩蒂早日找到萊里團圓。

離開秀場後佩蒂直奔竹林入口。

在進入前記得先將遊戲進度儲存下來，因為整個原始竹林有如一座天然迷宮，很容易在其中疲累而走不出去的。

竹林迷宮共有9×9合計81個畫面，請按照下面次序前進。上，上，右，右，上，左，上，右，上，上，上



原始竹林的起點。

多情的萊里

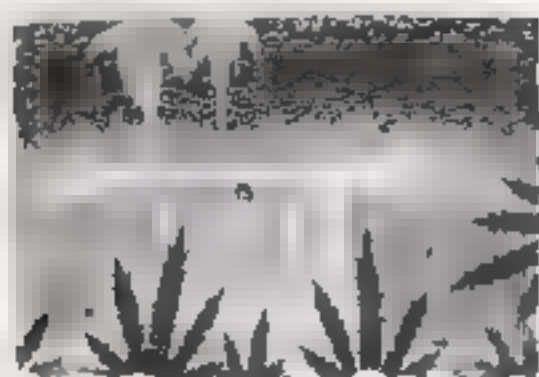


左，左，下，左，上，上，左，上，必定可以走出竹林。不過途中一定會感到口渴乾乏，此時就必須喝水以提振精神（Drink water）。

走出迷宮後，你可以看到一條清澈的小溪，請走到溪邊再喝一次水（Drink water）以徹底恢復體力。接著向前進，走到一處山崖頂上。從這兒只有靠自己想辦法才能下到斷崖的下面。

佩蒂找了好多東西都無法達到這個目的，突然佩蒂看到了懸崖邊的大石頭，想到了自己身穿的「杜邦」生產超強伸縮的褲襪，於是將它脫了下來（take off the pantyhose），並將它綁在大石頭上（Tie pantyhose on rock），然後用它將自己吊向斷崖底部。在一串超極極限的伸展後，褲襪終於斷裂，可是佩蒂也安然無恙地落到了斷崖底部。





準備橫跨峽谷，先做好萬全準備。



為了找尋心愛的人，即使像這樣的高難度動作也在所不辭。



野豬出現，趕快使出特製的神祕武器。



為了順利通過急流，必須閃避任何的障礙物。

活雖如此，佩蒂依然遇到了新的障礙，原來落下的地點是在一處孤懸的平台，和四週的土地隔著極深的峽谷。

佩蒂四處搜尋材料。首先在附近的椰子樹上找到了二顆椰子（Climb tree, Get coconut），接著在峭面的山壁上找到了以前農奴基博士所遺留下來的麻，於是佩蒂拔了很多大麻葉子（Get marijuana），並將之搓成繩索（Make rope from marijuana）。

佩蒂試著將繩索套在對面的岩石上（Throw rope on rock），試了幾次終於成功。佩蒂再將繩索的另一端牢牢地綁在椰子樹上（Tie rope on tree），完成了一條橫跨峽谷的吊索。為了安全起見，佩蒂又用身上衣服的下襠做了安全套索（Make harness from dress）套在繩子上，然後沿著繩索爬（Climb rope）到了對面的地上。

由畫面的左上方繼續前進，到了另

一面山以後可以看到遠方的河流。

佩蒂一開始處是野豬出沒之地，必須有所準備，否則碰到野豬，就糟

了。於是將胸罩解了下來（Take off bra），將二顆椰子放入裡面（Put coconut in bra），做成一對簡易的「流星鎗」，只要野豬出現，一定露牠好看，果然在快到河邊的時候，野豬向佩蒂衝了過來，佩蒂不慌不忙地將「流星鎗」擲向野豬（Throw bra to pig），一下子就把野豬打到河裡去了。



佩蒂落入亞馬遜女吃人猴的手中。

到了河邊，唯一的出路便是走水路，可是又到那裡去找船呢？只好利用岸邊的一截浮木了。

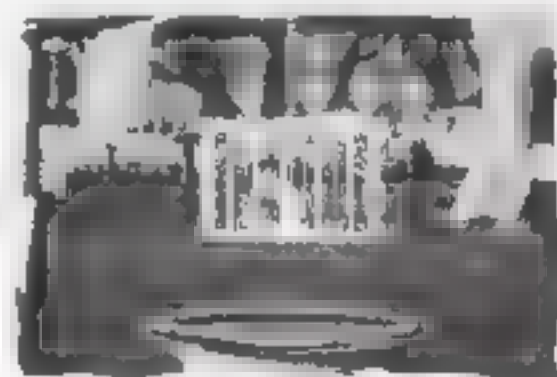
佩蒂走到河中，游到浮木旁，將浮木推往河中央（Push the log），並坐上浮木（Sit on log），開始順流而下。

請立即將遊戲進度儲存下來，因為接下來是一場緊張刺激的「躲閃」大戰，你必須左右移動佩蒂所坐的浮木，以避開河中的其他障礙物（如樹

枝、草叢等）。如果你成功地渡過了這一段驚險的航程，佩蒂將到達一處平穩的岸邊。

忽然，從岸邊的樹上落下一張大網，將佩蒂罩住，原來可憐的佩蒂落入了亞馬遜女人族的手中了，真是悲慘啊！亞馬遜的女獵人將佩蒂抬進了他們的村莊，關入籠子之中，準備拿來吃掉。

佩蒂發現在籠子裡面關的另外一個人竟是萊里，高興之餘，連忙把一



人生何處不相逢，相逢竟然在籠中，萊里佩蒂兩人相擁而泣不禁唏噓。

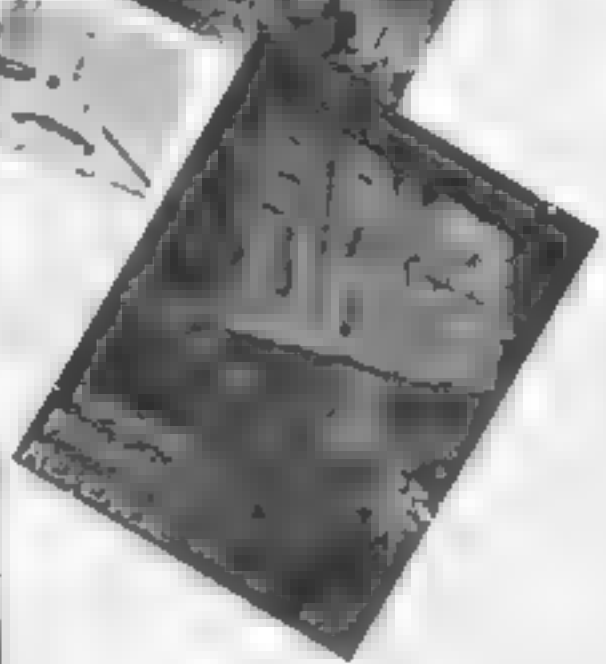
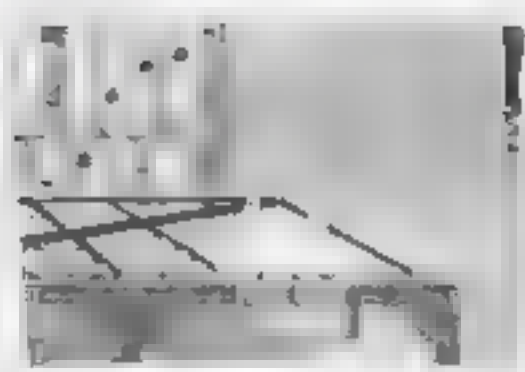
切的事情告訴萊里。萊里聽了大為感動，只是埋怨他們倆人的「時日無多」了。望著即將煮開的大鍋，兩人能期待什麼奇蹟發生嗎？

有！佩蒂從身上找出了還沒派上用場的「奇異筆」，用它劃了一個小門（Use magic marker），然後和萊里雙雙由這個小門溜走了！（簡直變成了國王密使的故事囉）

在一陣飄浮落下後，萊里及佩蒂來到了

“Sierra on line”公司的



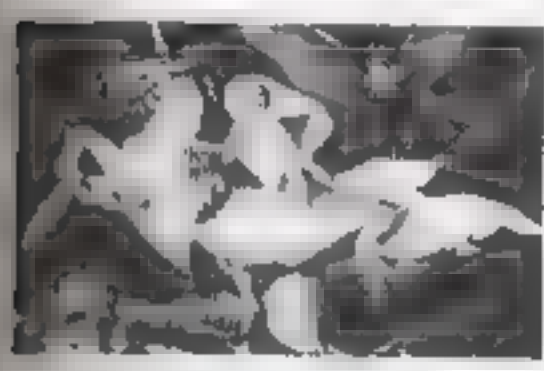


得意外呢？
是否令你覺
結局的方式

現場，嚇跑了正在製作警察故事
作人員。

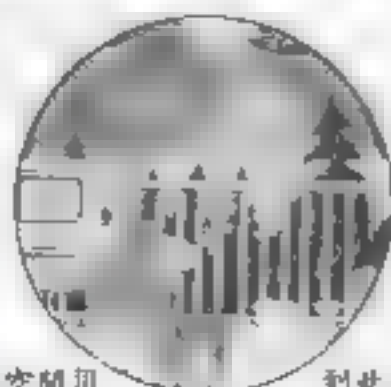
萊里和佩蒂向右方行來，到了堆
道具的道具室。再向右走，忽然兩
人「浮」了起來，原來這裡是攝製宇
宙「奇II」的無重力室。你必須移動佩
蒂到畫面右下方的開關處將機器關掉
(Turn off machine)，這樣兩人
才能繼續向右方前進。

接著到了國王密使IV的攝製現場
女主角蘿蜜拉正為NG太多次而煩
躁，導演羅勃特(Roberta Sierra
的老闆娘)也看到了萊里和



精彩的完結篇

精彩無比



幻想空間II

到此圓滿結局，感謝各位萊里迷的厚愛。

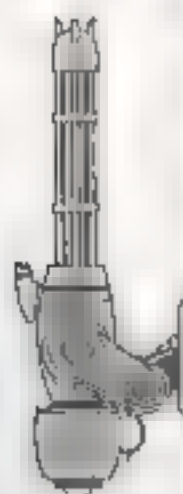
在一番溝通後，萊里決定投效
Sierra on Line公司，並在羅勃特私
人的演習別墅中，和佩蒂兩人將萊里
以前所遭遇的種種，編成你我都熟悉
的立體冒險遊戲系列「幻想空間I
、II、III集，這就是所謂的「話說從
前……」。

你是否也完成了所有事情，拿到
了4000分的得分呢？如果沒有，趕快
拿出遊戲說明書及參照本文所述，看
看是否遺漏了那些動作。如果沒有遺
漏，應該可以拿到滿分的，因為筆者
就是拿了滿分，才寫下這一篇「滿分
攻略」的啊！





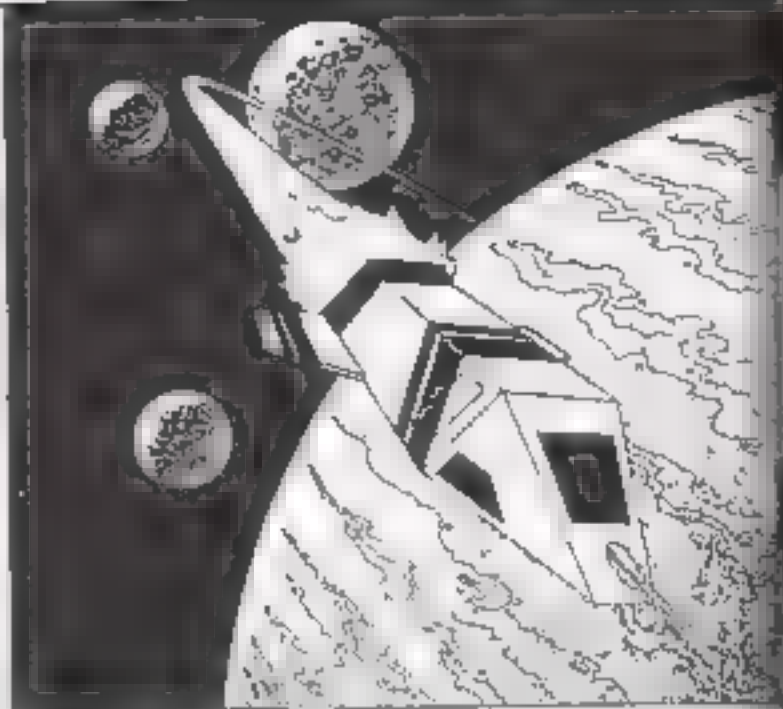
THE
SUNRACER



HE-MAN (二)

銀河英雄

完全版



進入新西 (New West) 星系就發現小毛賊很多。他們駕駛著護甲不很強，動作卻十分靈活的維修式 (Dart) 太空船到處肆虐，專門對付載滿貨物，行動遲緩的運輸太空船。這種太空船對於想橫一筆的海盜而言，簡直就等於多汁肥肉的代名詞。

在前往拉格朗日採礦站 (Lagrange Mining Station) 途中，有幾個不長眼的小毛賊，竟把我的太空船當作他們的獵物，不知是病瘋了還是剛出虎口沒多久。

對付他們最好的方法就是以靜制動，不要跟著繞圈子。只要一鎖定，馬上就用雷射猛打，等到海盜太空船護甲被削得差不多時，再發射 SM-1 飛彈送他上西天。這趟旅程倒是賺了不少賞金。



進入採礦站後，發現一件令人沮喪的事，就是此地沒有提供太空船修護與補給的服務。望著在戰鬥中被打得剩下不多的船殼護甲，深感英雄實在不好幹，哎。

在交易中心買了滿船的鈦金屬 (titanium)，總共才48 CR，若能順利地逃到目的地，一定大發利市。

採購完畢，我決定到酒吧喝一杯，順便去找費倫博士所說的西沙斯阿族人。果然，在酒吧一角坐著一隻綠色的老龍人，渾身覆蓋著鱗片，還有條長到像大尾巴，而那牙齒森然的大嘴巴，令我不住地撫摸自己的脖子，深怕他一口咬上來……。

硬著頭皮走上前去，他卻很高興地招呼我，「嘿，小傢伙，你可以叫我伯伏 (Borl)。我是西沙斯的哲學家。」

「願與我共飲嗎？這酒是供應甜美的西沙斯酒。」
我他這麼熱誠，我也不便拒絕 (著「Sure」)。

伯伏向酒保招了招手，他端上來兩大杯浮著許多泡沫的褐色佳釀。第一口我只啜飲了一下，覺得還不錯，就開始大口地牛飲起來。

正當酒酣耳熱之際，我記起了費倫博士的話，向伯伏說了一句「Rakbit」(通「Othor」，再說「Rakbit」)。話一說完，伯伏眼睛馬上閃著紅光，手上的爪子大張。我不覺地閉上眼睛……。

「天大的侮辱！」伯伏大吼「有一點你倒是很正確，我不能在……裡採取攻擊行動，真是有勇氣的小傢伙。」

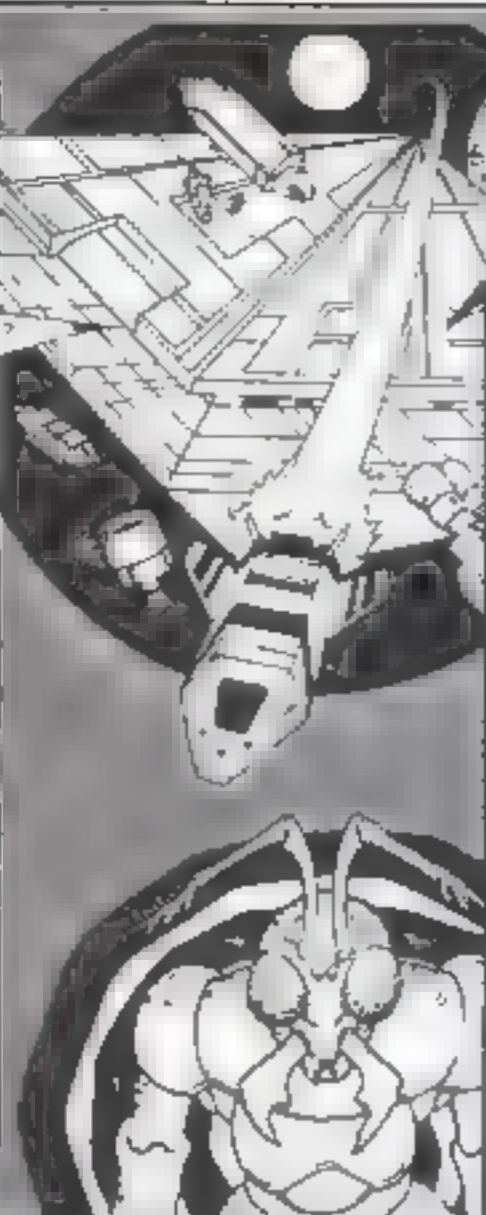
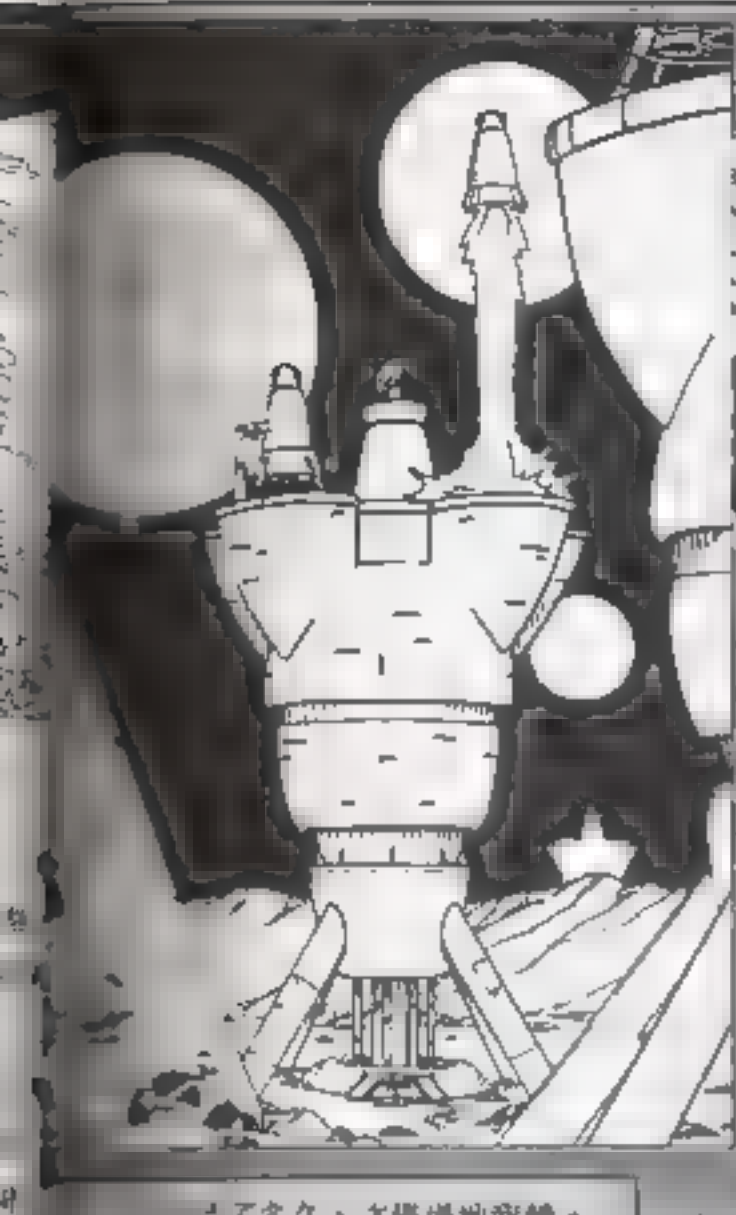
用仍不住顫抖手舉起了酒杯，將剩餘的酒又喝了一些。大約五口後，我開始覺得茫茫然，不知身處處，也忘了自己是誰。鼓起了酒膽，我站起來踉蹌地走開，語無倫次地伯伏致謝。



SUNRACER



STARFLEET PROFILE



「花了多久，才慢慢地醒轉。
我的房間，我看見一位身穿蜂
→ (HIVE) 套裝的十幾歲女孩

「我名字叫蒂絲 (Tiwe)
太空海盜嗎？」

「來不及回答前，她又問出
『玩過蜂巢屋嗎？我可以
出來。』

「被帶出來？」我反問。(還
drops?」)。

「對呀！打過第五關就可以贏錢
a-hak」的技術和我
的雙胞胎姊妹。但我們
是和媽一起住在海爾多拉
站。嘿，你可以幫個

「我在海爾多拉星站所遇到的
看來是雙胞胎，怪不得似曾
」答應了(選「Just name

「太準了。我寫了一封信給
最近比蟲人常攻擊郵務太
」信任郵務的效率。嘿
」馬」請等一會兒。我

馬上就寫完。她靜靜地寫了幾句
然後將那封信交給我。

一切準備就緒。我發動逐日者，
向下一個星系：貝薩路提 (Bassaruta)
前進。

在自由公會前哨站 (Free Guild
outpost) 賣掉了所有的鈦金屬，賺
了一小筆錢。另外還發現這裡舶來寵
物 (exotic pet) 的價格居然每隻價
高達 225 CR，同樣的貨品在特羅斯
尼系只賣 35 CR。這可是一條生財之
道。

在酒吧中，我遇見了一個穿著帝
國衛隊便裝的年輕人，這表示他正在
休假。

「公民，我的名字叫圖姆 (Toom)
」。」顯然想找個人搭訕。

我找了個話題和他攀談(選「ON
Leave」)：「你正在休假嗎？」

「是的，別的守衛代我的班，所
以才能在法夫 (Far Arm) 到處遊
歷。在這裡我遇到許多和善的人民。」

「像誰呢？」我問。(選「Like
who?」)

「嗯...我想想...我最近遇過
誰呢？哦，就像艾凡斯塔女伯爵一樣，
她是我遇見地位最高的人。心思非
常敏銳，但她最近惹上了黑手教
(Black Hand Cult)。」

「很高興遇見你，再見。」我向
圖姆告別。離開自由公會前哨站，就
近前往西馬尼系 (Sigaro System)
一探。它離貝薩路提星系只有 5 光年

在往特羅斯尼前哨站途中，遇到許
多黑手教太空船 (Mancho)。這些慘
死的昆蟲人，一遇到其他太空船，馬
上像瘋狗一樣，不分青紅皂白就攻擊。
一旦被帶上，除非擊落他們，否則
就是被宰殺了。在這星系，帝國勢力
雖長莫及，只能買好一點的武器自保
了。

在特羅斯尼前哨站的酒吧中，我向
一位破爛機器人買了一份偽造的貨物
文書 (forged cargo paper)，可
以打發星際的警衛。將這些結運進去。
這對一段小小的旅程的我非常有用。

這裡是黑手教的大本營。我在沈
思室中遇見一個穿著斗篷的奇怪女人。
她正在深深的沈思，沒察覺到我的
存在。我輕咳了一聲，她才驚訝地抬
起頭。

恢復鎮定之後，她拉開頭巾說，
「我叫尼希特林 (Sister Nycene)，
是這裡的入門沙彌，你需要指點方向
嗎？」

我遲疑了一下。這女人無法用這
個形容臉孔，是如此的不平凡。我
決定離開(選「NO, Thanks anyway
」)。

尼希特林舉起她的手，露出一個
無眼臉的黑眼刺青，吟出一連串難懂
的文字，然後又回到深深沈思中。



銀河英雄

在酒吧北方有個房間，一進門就個自稱為女主教的老女人要透視我的心靈。我立即轉身就離開了。

因為金錢短缺，我決定在貝薩提（Bassuta），西島（Sigure）和賴德（Zed）三個星系之間跑跑幫賺取運費。但較危險的地方是賴德星系的密庫四號（Micon IV）採礦站，它四週被強石群所包圍，要進入採礦站很少船殼不受損。

在密庫四號的酒吧，我遇到一對戴著眼罩的傢伙，樣子看起來像是電影故事中的海盜。他說，「阿，陌生人，費利基（Fitch）能為你服務嗎？小道消息。只要價錢合理，你就能得到想要的東西。」

我問他價錢（道「What's the price」）。

「我想... 25 CR 吧？」

我同意了這個價錢（Agree the price）。

「你要關於任務（Job）、海盜（pirates）還是太空船（Ships）的消息？」

我先問任務（Job）。

「我有個朋友叫奇夏（Chi-Sha），她正在找一個特殊的微晶片（Micro chip）。我不清楚她的目的，不過，我弄到了一片。送到她手中就可獲得相當的獎賞。」說完就遞過來那塊微晶片。我小心地放進口袋裡。

接下來，又花了25 CR 詢問海盜的事（Ask about pirate」）。

他回答「你看來像是想加入有盜集團的小伙子—我幹海盜很久了一若是我，我會去找史克蘭兄弟幫（Scarlet Brotherhood）。他們的大本營在貝薩提（Bassuta）。你得先去找奧瑪（Omar），他負責檢查所有想加入的人。」



我最後問了有關太空船的事。

太空船？離開泰坦級（Titan Class）就輕遠一點，除非你想被轟到外太空。平底船（Scow）與運輸船（Tanker）是更難又多汁的，從正面攻擊他們，那裡防護罩比較薄弱。

蜂蟻（Wasp）型的高速度要留意，但僅此一點足以稱道而已。克度氏（Vulture）相當狡猾，從未有人透過這些昆蟲太空船的魔掌。

當我問完所有問題時，費利基說「如果我們在未來能做生意的話，不要猶豫地問吧。」然後他把眼罩打開，用一副正常的眼睛向我猛眨，才走開。

接著，我的往拜訪普羅斯克（Prosk）博士。他是個穿著白色實驗衣的傢伙，正在一堆奇怪機械中敲敲打打。口裡喃喃唸著煉油、雙重油等名詞。

歡迎。你要來看我的新發明嗎？哦，抱歉，我忘了先自我介紹。我是普羅斯克博士，這裡是我的反重力實驗室。歡迎來此參觀，如果有任何問題，儘管發問。」接下來，他又回到工作上。



「你最新的發明是什麼 Latest invention？」

「啊，我快要完成第一台真時空跳躍機，不需再使用馬尼爾站（Malir Gate）。但還缺一件—轉化煉油（Transmutation）。它被奧瑪人偷走了，我手邊有備用。」

我馬上答應幫他弄一個（「I'll find a coil」）。

「太好了！我想 呃... 吧！起來，總之祝你好運。」

經過這些事情之後，我決定去找艾文斯坦女伯爵，「脈何爾」我的事情。



THE
PIRATE
QUEST



啊哇裝備店

/Lord Jean

「應我拿手呢？」



「唔，至那
五）呢？」



※△×+?....



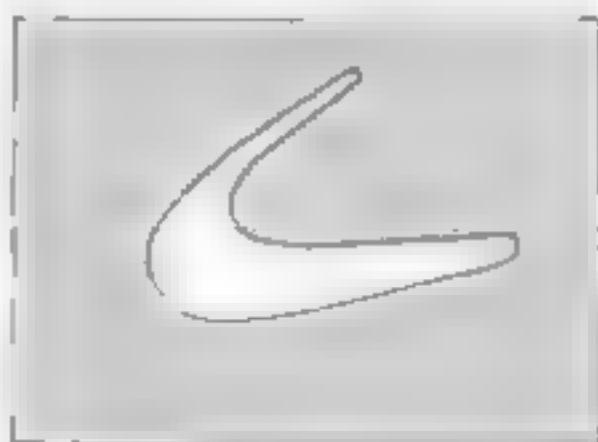
各位冒險者大家好，這次有沒有按到上座有趣的賣物啊？沒有，沒有，下次再拿來做店，一定會給你們有購一個，有人加議了。呢，言專，今天要介紹的是投擲性武器，新裝備次於弓矢類武器，但威力多。沒錢買弓箭時不妨用一用。投擲性武器，基本上是以肩或手力量將手中的武器向遠方敵人射去，在底下接種。

1 鐵鎗 (Javelin)：和長矛類似，這將光滑的木棒兩端削尖，而使用時以某一角度向空中投射，鐵鎗會以拋物線路徑前進到達目標。擊距離比長矛遠，約40~50左右。



2 飛鏢 Boomerang：澳洲土人所使用的打獵工具，是由木製成的「V」字型武器。表面大多光滑，以利在空中旋轉飛行。手持一端，以特定角度射出。

若操作得宜，它會以弧形飛回原處。不像長矛或鐵鎗射出去還要撿回來。

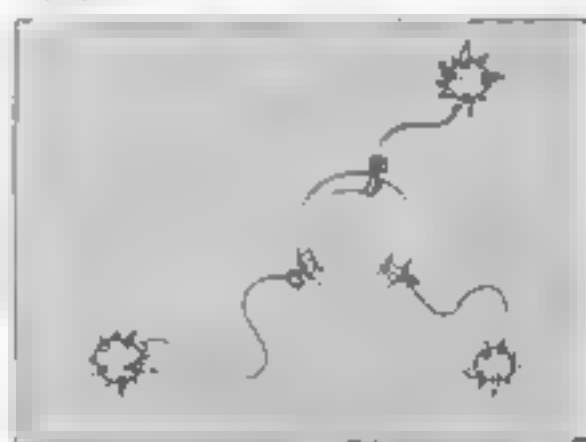


3 手裡劍 (Shuriken)：日本忍者最常用武器，是由精鋼所製之「X」字狀的飛鏢。使用時需利用手腕與手掌的巧勁打出飛鏢。需要相當的訓練才能射得準。若對準要害射出，手裡劍也可成為致命的武器。



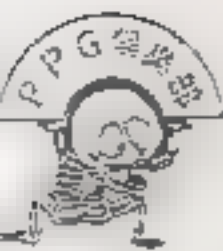
4 Bola：這是南美土著用來打獵的工具。構造很簡單，只是兩端（或一端）繫著繩球的揮子罷了，使用時手持一端繩球，用揮舞之力將 Bola

射出，繩子纏住獵物使牠動彈不得。嚴格來講，Bola 不算武器，只能用來輔助攻擊而已。

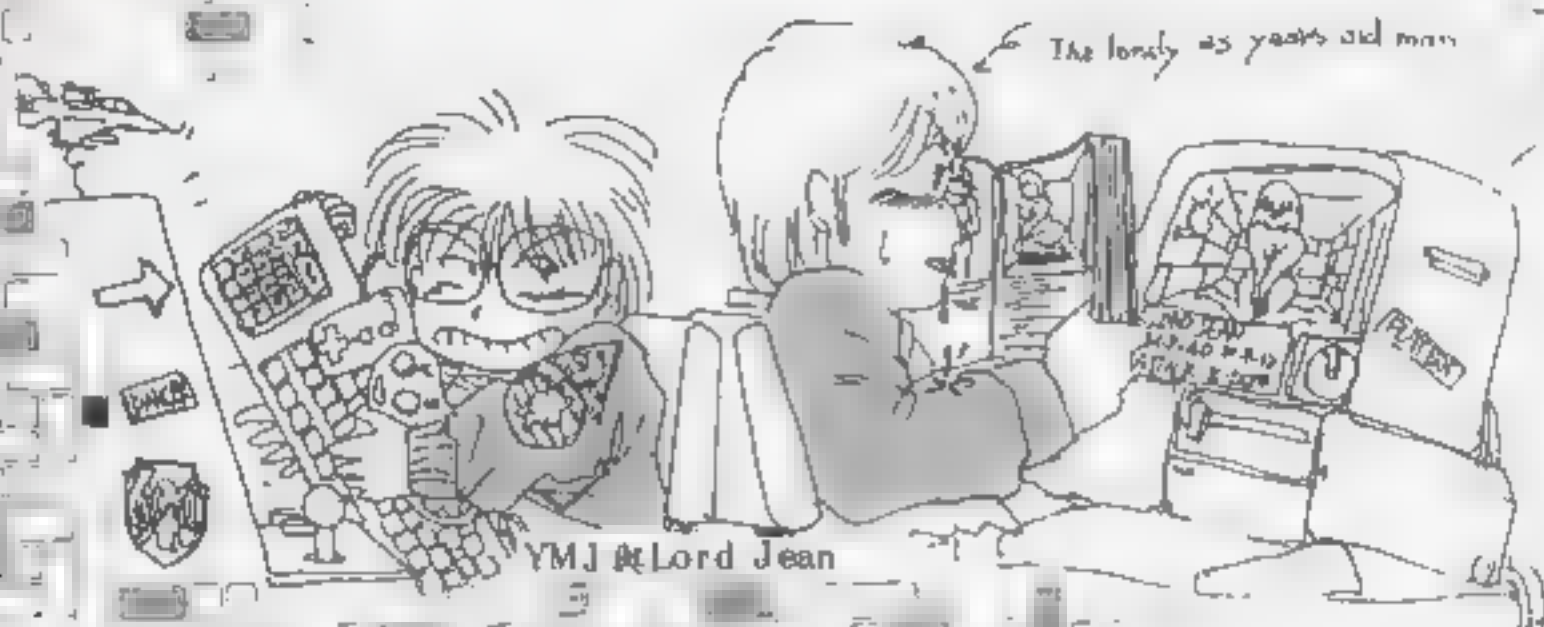


今天就介紹到此，咱們下次介紹投擲性武器 Missile，與其他未提到的武器。希望各位冒險者能準時參加。





Y.M.J 滄桑史



/Y.M.J

以住在讀者的來信中，常看到有些讀者問道「為什麼那個Y.M.J那麼會玩呢？」天曉得我只是「肯玩」，而不是「會玩」。在看了Lord Jean的狗屁歷史後，本人也慫恿寫玩Game史公諸於世，以免那天我在料羅灣頭仰望藍天時，被一顆飛過了頭的巡弋飛彈「K」中，那就沒有人能代我寫了。好，廢話少說，現在就來談談我的玩Game史吧！希望各位別睡著了。

話說四年前（民國七十五年）有個呆頭呆腦的小子考上了高雄中學（吊車尾進去的）。剛從明星國中被「擯」出去的他，進了自由自在的高中後變得無聊之至，不知道該做些什麼。後來，在一次偶然的機會中，他被同學帶到了當時的雄中電腦社，看見數名學長正佔著Apple II玩創世紀III，於是，他多彩多姿也多風多浪的玩Game生涯就此開始……

事實上，我玩的第一個遊戲應該是創世紀IV，因為我連創世紀III的法則都不懂，創世紀V就到了。創世紀III是我日後沒Game可玩時才又弄來重玩的。

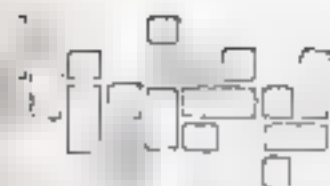
在玩創世紀III時，我的功力還很淺，連最後的那個深淵（Abyss）都是別人幫我走完的。（這對於許多初學者來說是個好例子——開始時最好別從創世紀或冰城傳奇系列的高難度遊戲開始，否則可能會對RPG望而生畏）

在這之後又有冰城傳奇I、巫師神冠、神戒和幽靈戰士（Phantasie）I、II及忍者傳奇等遊戲問世，陸續的增強了我的RPG功力。在這其中，只有冰城傳奇和神戒兩者我沒能玩完，前者是因為地圖的結構太「鳥」了（當時我還是第一次玩3D立體迷宮遊戲），而且練功奇難，後者則是進行方式較為奇特，一時無法適應。而我最喜歡的一個遊戲是巫師神冠，它培養了我戰略地圖與戰鬥的功力，並使我對日後SSI出品的系列遊戲充滿信心。此後正值Apple II遊戲的頤年時期，我因為玩得太兇而被當，不過仍然樂此不疲，又因為玩一個很特別的遊戲Shadowkeep。而與Lord Jean結識。

老實說，Lord Jean可說是我的RPG啟蒙者，許多的RPG的概念、知識和地圖繪製法都是他教我的。只可惜他也有「廣大空間迷路症」，遇到創世紀V之類的地圖廣大遊戲就馬上「啊嚏」，而且文筆不佳（這一點，相信大家有目共睹），否則他的成就一定遠超過我。他玩解謎文字遊戲和3D立體迷宮遊戲的功力，是非常可怕的，這從他一個月就解謎魔法門II上可以看的出來。

嘿，搞什麼，寫個自傳竟然拍別入頭上去了。言歸正傳，在這一年中，我創立了雄中電腦社，每天Game，玩到最後的結果，就是再被當。這回可真是不好收拾了。為逃避現實，我只好轉到道明中學去。不久之後，軟體世界宣告成立，此時正是Apple II和IBM PC興衰交替的時刻。由於軟體世界的某個頭頭結識我已久，便要我去翻譯英文說明書。我想想既有錢賺又有Game玩，便開始這種兼差的生涯。





翻譯原文說明書是很累的，尤其 RPG，說明書又厚又難翻，馬子查不到的字一大堆，要不是在這期間玩了太多 RPG 培養了不錯的英語度，真的會應付不來。猶記得我本劃的說明書是幽靈戰士（*Ghost of the Past*）出版時改成了魔神之劍，當時全部照單來翻，真得給馬子，奇爛無比。當然，這是我第一寫說明書，無可厚非啦。

說明書完成後，Lord Jean 從英國去了，軟體世界所有的 RPG 全掉到我頭上來了。在這之後的作有遠古的傳說和永恆之劍。

恆之劍是個相當棒的遊戲，可海太厚了。我原稿交出時某人翻成了狗屁不通。馬子一來後，我看了差點哭出來，再加上當時玩 RPG 不多，我想大家對這個遊戲也沒啥印象。

交的中半，Apple II 的遊戲很少，我也將目標轉向 IBM，翻必玩（意即：我每翻譯出的說明書，就一定會去好好的玩）。這個習慣到了以後根深蒂固，我屢次遞交稿件。在這段期間，Game 方針也有了很大的轉變，就是我開始迷上模擬遊戲。從 Jet 戰鬥機（*Jet*）、無敵飛船（*Ship*）到捍衛雄鷹（*Falcon*）噴射，奠定了以後我接模擬遊戲書的基礎。

很不常，我在道明日開那再度吃罰搞得人凶的結果，只好嘗試之計，轉到夜補校去，白晝習電。此後的一年我的生活過得超 Game 也沒法子玩了，還得接 RPG 的稿子，不然就餓死（其實是因為口袋太空了）。老友 Dragon L. Y. C 到教英文，接去了我不不少的負擔。

羊中唯一的失算是創世紀 V 隔月間正式發行，我翻說明書的時，加上玩完它的時

間就快要兩個月了，在五、六月時 Apple II 版的荒野遊俠又出版了，拼死拼活解決它的結果就是：大學聯考一塌糊塗。

好啦，這下該怎麼辦呢？去年日夜趕課太累了，所以成績欠佳，那就再補一年吧，因此我又進了另一間補習班。說實話，這一年我是挺用功的，只是有空時還是忍不住跑去軟體世界看看順便接一些說明書。光芒之池就是我在忙得死去活來的時候寫的。由於全部的說明書實在太多了（兩大本！）因此有一部份只得請他人代筆，而我寫的地方也有一些錯誤。

在光芒之池之後，我才發現中文說明書最難的部份在於「劇本」，從荒野遊俠、未來之魔法、光芒之池到青色柳的詛咒我的英文能力遭到了最大的考驗，再加上原作者似乎有點「腦子」，所以各位讀者看到劇本中有些近乎「詭異」或語焉不詳的片段時，可千萬別忙著怪我，我已經絞盡腦汁將之改寫成各位看到的樣子，否則會更加光怪陸離的（太誇張了）。

光芒之池是個相當不錯的 RPG，只可惜它的內容太大了，因此感覺上有些瑣碎，難以連貫，不過這些缺點在後來青色柳的詛咒中都改進了，尤其是故事性，作者顯然下了很大的工夫去設計。我相當喜歡青色柳的詛咒，（因此在一星期內拼死拼活把它結束掉）。希望 S S I 日後還能支持這個信念，將 AD&D 的各

個劇本搬上電腦螢幕。

啊，該死，居然說過頭了。話說這一年中 Dragon L. Y. C 居然搞起雜誌來了（當時叫做軟體世界追蹤），結果大不如人意，弄得正熱之時 Dragon 卻接到了兵單，在十月中旬入伍去了。本來想關刀支援的我差點沒暈倒。幸好公司方面對雜誌也表支持，於是總編阿奇接手，由我負責後援。

當初也是夠可憐的，連個專任美工都沒有。我只好硬著頭皮充充數，幸好反應還不壞。在撐了數期之後，稿源漸足，編輯部也日漸擴充，就在我放下了筆，想好好吃書之際，卻發現已深陷其中，難以自拔。所幸 Lord Jean 在六月上旬退伍，雖然他的文筆不太可靠，但他的 RPG 功力是很夠看的，有了他，我才得以放手準備聯考。結果，大概是動力已盡，我再度名落孫山。

YMJ 筆下青色柳的詛咒畫得不賴吧





死了心等著當兵的我便到軟體世界去上班。那真是一段快樂的時光，每天面著自己喜愛的遊戲，和艱澀的原文說明書奮戰，和 Lord Jean 在螢幕前拼到快午夜十一點才一起回家，整天跑編輯部寫稿畫漫畫，最後還在雜誌上獨攬一個專欄或開專欄一 RPG 俱樂部就是這樣誕生的。

最初沒有什麼笑話，我 Lord Jean 和老編挖空心思才想出幾個，我還得弄幾張漫畫出來，裝開店的老闆、啊哩大法師，還有裝備店的武器，都是我在老編苦苦相逼之下才趕出來的。Lord Jean 只是閒閒地寫他的「每周一怪」，就像我一次得連趕兩篇甚至三篇文章。



每周一怪 矮人 (Dwarf)

矮人族居住在地下，建造龐大的城市，並與混亂與邪惡勢力抗爭，是高貴的類人種族。矮人終日與寶石、金石為伍，所以他們本身也是堅忍與頑強的。曾有人說：「要矮人改變心可比登天還難。」

矮人身高約 130~140 公分，體重約 40~50 公斤，體格非常健壯，渾身都是肌肉。他們有紅潤的面頰與明亮的眼睛。矮人很喜歡留著長長的鬍鬚，而且非常寶貝地每日仔細整理。

矮人的城市大多建在豐富的礦脈附近，在堅硬的岩石中鑿出龐大、美麗的建築。矮人的城市需要近百年才能建造完成，一旦建成，可維持近千年不必整建。因為矮人很少離開家園，在建造城市時就有著其永久存在的打算。當然，永久性的城市是少不了警衛森嚴的部隊保護的。矮人族的城市向來被認為是最難攻破的堡壘。

最後，俱樂部是搞起來了，但是我也接到了那張要命的兵單。我懷著無比的遺憾（漫畫後繼無人，Lord Jean 文筆不可靠，青色板的咀咒解答來不及寫……）在玩了三天風行者後，於十五日中午離開了軟體世界，次日就到鳳山衛武營報到。

各位認為我的玩 Game 生涯會就此結束嗎？

我的回答是：「夠怪！」

我的玩 Game 興趣並不止於電腦遊戲，大概沒有幾個人知道我家中 PC-ENGINE、Mega Drive、任天堂等遊戲器一應俱全，也很少人知道我一有空就跑去電玩遊樂場找新的大型電玩款款一番。我是無所不玩的，從創世紀系列、AD&D，到 Mega Drive 的夢幻之星 II、PC-ENGINE 的邪惡劍 Necromancer、魔王，任天堂的 D D S 女神轉生，我無不遨遊其



以上是西洋神話對於矮人的敘述

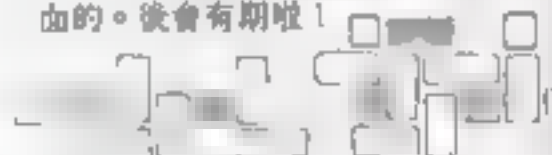
在角色扮演遊戲中，矮人總是扮演短小精幹，力量大，行動不快的隊員。因為長年在工作，矮人的體質（constitution）要強壯一些。而且力量（strength）也較人類大。由於矮人其他種族，因而魅力（charisma）較低。此外，由於長年在坑道內行動，不需快速度前進，所以矮人的敏捷度（dexterity）比其他種族還低。這些特質在許多角色扮演遊戲中大多是相同的。

在職業方面矮人較適合當戰士

中，寫下篇篇傳奇。我也曾在基地 88 中勇闖九關，以 F-14 大破敵艦；在三國外傳中躍馬榮陽。只要是 Game，我就無所不玩，尤其是設計精美、操作靈活的動作或射擊遊戲，我都愛不釋手，因為電腦遊戲中最欠缺這類的遊戲。

說了這麼多，不知道有多少讀者已經睡著了。我只能說，過去，我熱愛遊戲，現在，我熱愛遊戲，未來，我也一定熱愛遊戲。我還計畫走上設計遊戲之路，用我多年來玩 Game 的經驗加上我的想像力，去設計題材新穎的 RPG 和動作遊戲。我想，應該有不少讀者期待我的遊戲問世，不是嗎？（哎喲，假裝一下嘛！）

最後，希望各位能記得我這個玩 Game 如命的傻小子，兩年的時間還很長，我想我們必定還能在雜誌上見面的。後會有期啦！



（Fighter），因為他們體格強壯，力量大。升級所能增加的生命點數多，攻擊傷害力強，雖然行動較慢，卻是最有效的戰士。在法術方面，因為矮人崇尚正直，巫術對他們來說，是一種低劣的技法。矮人多不願成為巫師，這是矮人社會地位最低的職業。因此，就算是所有職業都能用的魔法物品，讓矮人一用，效果至少減 1/5。不過，矮人對法術的抵抗力較強，而毒藥對他們也是沒多大效用。有些天分較高的矮人可以成為牧師（戰士等神聖職業）施風神術。

在某些角色扮演遊戲中，矮人可能會有額外的特殊技能。因為他們長年在地下採礦，矮人可以在地穴中感知本身的大約位置，並且在伸手不見五指的環境中可以看到數公尺遠的地方。若是坑道中有暗門，矮人也可很容易地找出來。

以上有關於矮人的資料，希望能讓 RPG 迷們在組隊時，作為選擇隊員的參考。

冒險補習班



許許多多的人都說 RPG 十分吸引人，不玩可惜，但是，這是玩 GAME 有了相當功力之後才會說。因為惟有玩 RPG 有了一定功後，才能盡情融入情節中，享受其中的樂趣。對於第一次玩 RPG，或許會覺得畫面不夠精緻。現多 PRG 都已改善，畫面處理得感覺身在其中，不可自拔。玩久沒有進展，有些遊戲難功不易，見死去。例如「光芒之池」，因而心生退卻，不願意花時間在上面，自然也就無法領略其中的樂趣，這不是很可惜嗎？因此，本文對所有初次冒險者，提供筆者的經驗以及一些小技巧給各位初次者，希望對各位有所幫助。

一、創造人物及組成冒險隊伍

首先來談談創造人物。一般 PRG 創造人物的屬性都是由骰子決定，其值散布在 3 到 18 之間，即 3 顆子。一般來說，若不想修改的話，其值最好在 10 以上，再針對該職業要求某項屬性。如戰士攻擊力強，體力也要不錯；小偷就要敏捷，運氣好些，巫師智慧要高。這很重要，總不能要一個頭重腳輕，四肢發達人當施法者吧！搞些，魔法術術都不知道。更不要手笨腳的人充當賊吧！否則，冒險解陷阱時，大夥最好找個醫生，以免受傷不治，嗚呼哀哉，至於整個冒險隊伍的組成也不可，最好是由各種不同職業的人混。如此一來，才能發揮分工合

作的精神。因為高階的巫師、牧師法力攻擊力雖高於戰士，但沒有戰士們的捷護，巫師、牧師要升級可說是天方夜譚。再則，有的遊戲，如 Might and Magic II，有的地方限制了進入者的職業。因此，各種職業才是個最好的主意。

二、冒險之初

剛進入遊戲時，最重要的一件事，就是熟悉環境。惟有熟悉了環境，就整個遊戲才能有一份歸屬感；也惟有熟悉了整個世界，才不會在以後的遊戲中有不知所措的茫然。最重要的是熟悉了環境後，日後要逃避戰鬥，才能找到安全地點。（噲，）

不管怎麼說，熟悉環境確實是初踏入 RPG 世界最重要的一點。對環境也了解，完成任務機率便大。所以，盡可能的踏遍整個大陸（或城鎮）。

當然，在踏遍世界過程中，不可避免的會遭遇戰鬥。戰鬥在 RPG 中所佔的地位並不亞於解謎、完成任務。因此，盡可能的贏得每一次勝利，不到最後關頭，決不輕言放棄。這不是教卡一定要逞英雄，而是要多賺取經驗，才能升級。當然，若一開始便遭遇 Demon 之類的強敵，自然要退，留得青山在，才是上上之策。

冒險之初，還有一件很重要的事，那就是打探消息。一般 PRG 的消息來源都是交談。和所有遇到的對象交談，其中或多或少都會指引你的行動方向，或是提供線索。記下你認為有用的，日後便不會望螢尋興嘆。另外一個消息來源便是酒店，幾乎所

/風行者

有的 PRG 都有酒店，那是大部分消息的出處，別忘了多給酒保小費囉！

地下城中的訊息也很重要。地下城不一定有訊息，而有訊息的地下城大多有謎語陷阱。因此，碰到有訊息的地下城（如冰城傳奇系列），不可漏掉任何一條訊息。說不定那正是解謎的關鍵，別忘了。

三、結語

綜括而言，初次初觸一個 PRG 只要能做到上述幾點，相信你一定能徜徉於 RPG 美麗的世界。

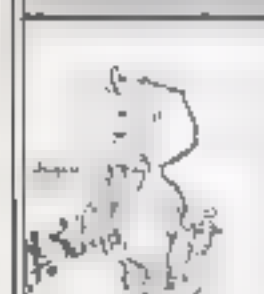
但是，說的容易，做起來呢，一點也不容易，因為大部份的 RPG 機動過程都是艱辛而枯燥的。因此在此鼓勵初次玩 RPG 的玩家不妨修改遊戲，將人物等級改強，再進入遊戲去熟悉環境，了解環境。如此較易融入遊戲中，也較易領略破解謎語、完成任務的樂趣，如此一來你必定能深深被 RPG 所吸引。下次玩遊戲時，便能比較快進入情況，你認為呢？

最後祝所有初次接觸 RPG 的玩家真正領略 RPG 精髓所在。祝大家玩得愉快。





在裝扮上有此不同，才信有奇蹟
今日，這些傳奇人物却仍然存在，只是
段傳奇故事，但在即將進入廿一世紀的
必須組成一支冒險者隊伍，這則是一
在水域傳奇中，變成為天國神兵，你



冒險者在途中遭到突襲，醒來時發現手背
上多了一些奇怪的青色印記，這些印記具
有神奇的法力……這是青色印記的獵人狂的
劇情。不過這次青色印記似乎蓋錯了位置

Helicopter Pilot



醫生!!
能把我這“惡印”弄掉嗎?

整形美容

大大

荒野遊俠 (WASTELAND) 是部科幻
RPG 冒險者若能擁有駕駛飛機的技能，
便能探索更多的訊息，於是各大学院紛
紛開班授課，使得這項技能變得非常熱
門，只是……



信長之野

儲存多個遊戲進度

張嵐

信長之野望是個類似三國志的戰略遊戲，玩起來並不比三國志差，但是只能儲存一個遊戲進度，是美中

不足的地方。這裡提供一個簡單的批
次檔，使各位讀者們能儲存更多的遊
戲。

```
C>COPY CON NOBUNAGA.BAT (使用軟碟在A>下)
// ECHO OFF
C. ODA B (若使用軟碟則為B:)
REN S%1.DAT S1.DAT
REN S%2.DAT S2.DAT
CD\ODA_A (若使用軟碟為A:)
CLS
CRAZY
A:EXIST A:MAIN.EXE
MAIN
CD\ODA_B (若使用軟碟為B:)
REN S1.DAT S%1.DAT
REN S2.DAT S%2.DAT^Z
} File(S) copied
```

使用的方法：

先將 S1 DAT 或 S2 DAT 拷貝數份（檔名可用 S3 DAT、S4 DAT……），要使用時則打入 NOBUNAGA，空白鍵，然後是你第一個要玩的檔（例如 S3 DAT 則鍵入 S），空白鍵，第二個要玩的檔，按 Enter 即可進入遊戲。

玩完儲存後，不要馬上關機，應使用結束遊戲指令，回到 DOS 繼續執行，此步驟，把檔名換回原來的檔名，才能關機。

注意：

- 1 玩以前請確定 S1 DAT, S2 DAT 不存在，若存在請用 DEL 指令消長（先用前面方法 COPY 機份），否則會出現錯誤訊息。
- 2 使用軟式磁碟機者請先用 DOS 開機，再使用此批次檔。
- 3 第一行中的 @ 且在鍵盤「方數 2」的上面，功用是使用 ECHO OFF 進行字不顯示出來。

茲公佈第一群軟體世界119大俠
和各大人想解答的遊戲——

瑞子皮、三國志、
 姜連登、預言奇兵
 神龍、警察故事 | 大英雄之夏去 | 和室間 |
 主舞、戰天動地 | 兩重晶炸機、廣電版等
 拍嘢、大牛押馬 | 創世、 | 大 | |
 王不學、大是人、 | | | | 警探定擊隊 | 方由傳奇 ||
 宇宙傳奇 || 紅色眼具
 警察故事 ||、萬室執、宇宙理各 || 明星接
 美、美女懷古歐洲版、 國、 強雄再出擊
 屠龍記、聖女貞德、幽城寶藏、虎膽妙算
 ||、
 未來戰士、戰於 終局唱、雙界神兵 ||、火
 狐眼、一億次大匯、信長之野望、 露意、
 坦克大變身、長槍英雄、 笨太空
 警察故事 |、警探故事 ||、幻想空間 |、幻
 想空間 ||、瘋狂大樓、長槍英雄、最濃的意
 香、宇宙傳奇 || 異形大連擊、 怪天驚世

凡對上述遊戲的正統攻略有疑難，希望119太俠指點迷津者，請在信封上註明「呼叫119」，編輯部將轉交119太俠，請他們在雜誌上為您解惑。

下期預告

薩塞拉的冒險(三)

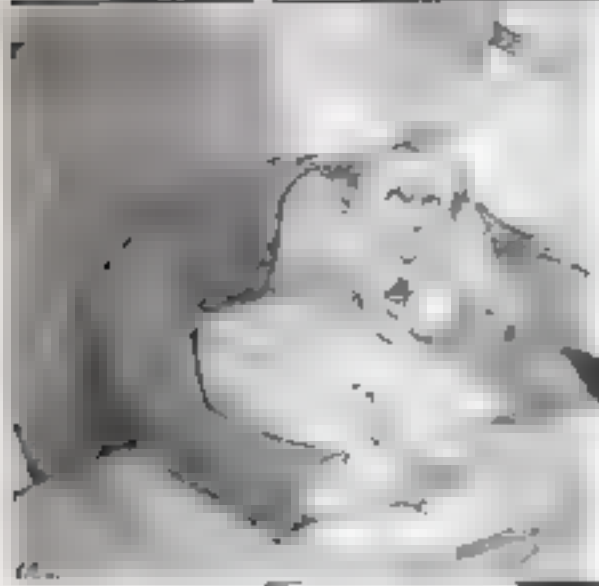
關河英雄 (三)

英雄傳奇 I 續功法則

模擬城市 金錢修改法

水滸傳 閻常戰法





瘋狂大樓

記得大約一年以前，買下了這個與眾不同的遊戲，就愛不釋手。這個遊戲不需太多英文，只要查一些生字即可。雖然是靠完全攻略才玩完的，但當筆者用音波將吊燈發聲拿到鐘此時，心中的那份成就感真是無法形容。

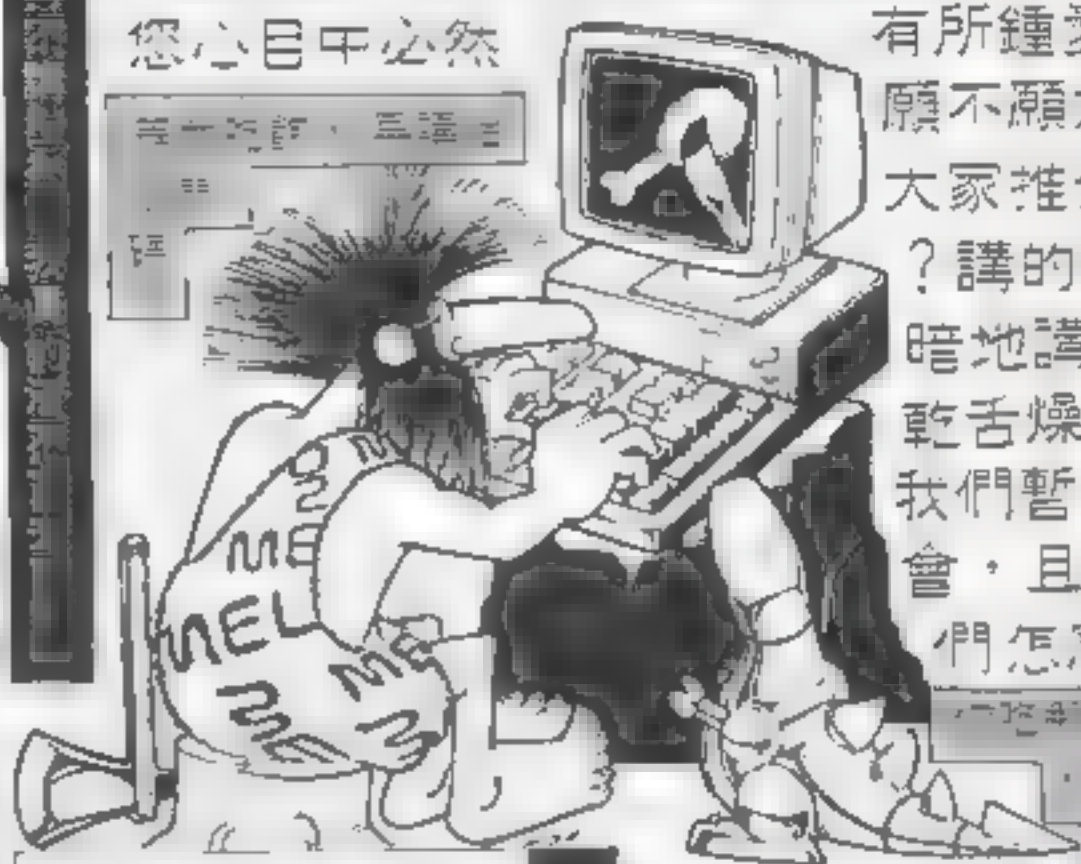
遊戲最大的特色，就是能使人的想像力發揮到極限，不像別的冒險遊戲，只能依照設計好的劇情來發展。遊戲中可選擇的角色有7人，除了主角之外，還可選2人。每個人都有其特殊專長，而其專長都有可供發揮的地方。選不同的人，就有不同的解決方法，每一種方法都是曲折離奇，而線索只有附贈的一張報紙，這就是這個遊戲迷人的地方。

這座大樓里有各種稀奇古怪的東西，像食人花、木乃伊、骷髏模型，還有游泳池、天文台、暗房、電動玩具室等，簡直是應有盡有，甚至還可以呼叫外星人。每一樣東西，都可能和問題的解決方法有關。如何在密門、機關重重的大樓裡來去自如，收集各種東西，並將它們組合起來，就靠看你的想像力和智慧了。

唯一的缺點就是畫面不夠細緻，不過，這是早期老遊戲的共同點，怪不了誰。

Aicha玩了成千上百個電腦遊戲之後，您心目中必然

有所鍾愛，願不願意向大家推介呢？講的昏天暗地講的三乾舌燥，讓我們暫停一會，且聽他們怎麼說



毀滅戰士

玩會像陷在迷宮中搞不清方向；也不能心浮氣躁地炸飛，不然會死得更快，因有些怪獸只有靠近它時，才會射武器。火力強大的武器裝備齊全後，便不怕任何怪獸了，只是彈藥有限，千萬不要胡來亂射。

有些傳送門進去了毫無收穫，只是讓人多此一遊而已。武器的藏附處不易發現，尤其是爆發槍，放在最上層，需用火箭砲將此間的怪獸消滅才能取得，若不睜大眼睛，還真找不到！

優點是刺激計時緊張刺激，若不玩，就太可惜了。除了遊戲，還可以將乘坐太空機逃離這些妖魔邪怪了，而所有的努力將跟這些魔獸化為烏有。奉勸玩者千萬不要發懶什麼養條心，或得讓人吃且驚人的偉大智慧。因為手眼腳快，才能從千鈞一髮中脫離險境。

祝各位玩者能早日完成這個偉大使命，返回自己的老家——地球，睡個天一夜吧！

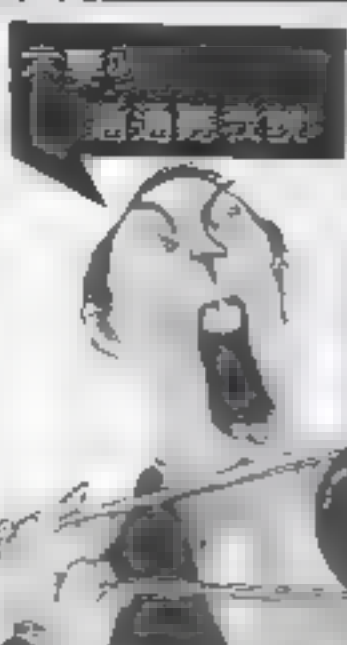
聖戰奇兵

聖戰奇兵動作版的優點不少，如動作流暢、畫面精美、音效也不錯，算得上是動作 Game 中的代表。

唯一的缺點便是困難度較高，雖然有機關的設計，但如何過關的暗示，卻很少，路徑也未指明。如第一關，多餘的路徑就太多，筆者使曾在不過關的情況下，把敵人全拿掉，而最後的關卡更為複雜，手眼快，未說明被關了，一種叫去，過關了，又幹什麼？n 7，到底最後是像在哪？除 Game 第四關難關，雖高，但被關了，就停下來，連關手的機會都沒有，最後還是用 Game Buster 加上 Pc Tools 才勉強應付過去。

遊戲中最值得讚美的地方，就是機關設計及場景設計，可惜第一關畫面過於複雜，使得許多細節上看起來較為凌亂，遊戲中考驗小技巧的地方也不少。

總括整體來說，我的評語還是「Good」。



殺人執照

在你屢受英文程度限制而不得一
登電腦遊戲之殿堂，或每每不敢從軍
的寧靜時，不妨回頭來瘋狂大樓暢遊
一番吧！



鷹式戰鬥機 II

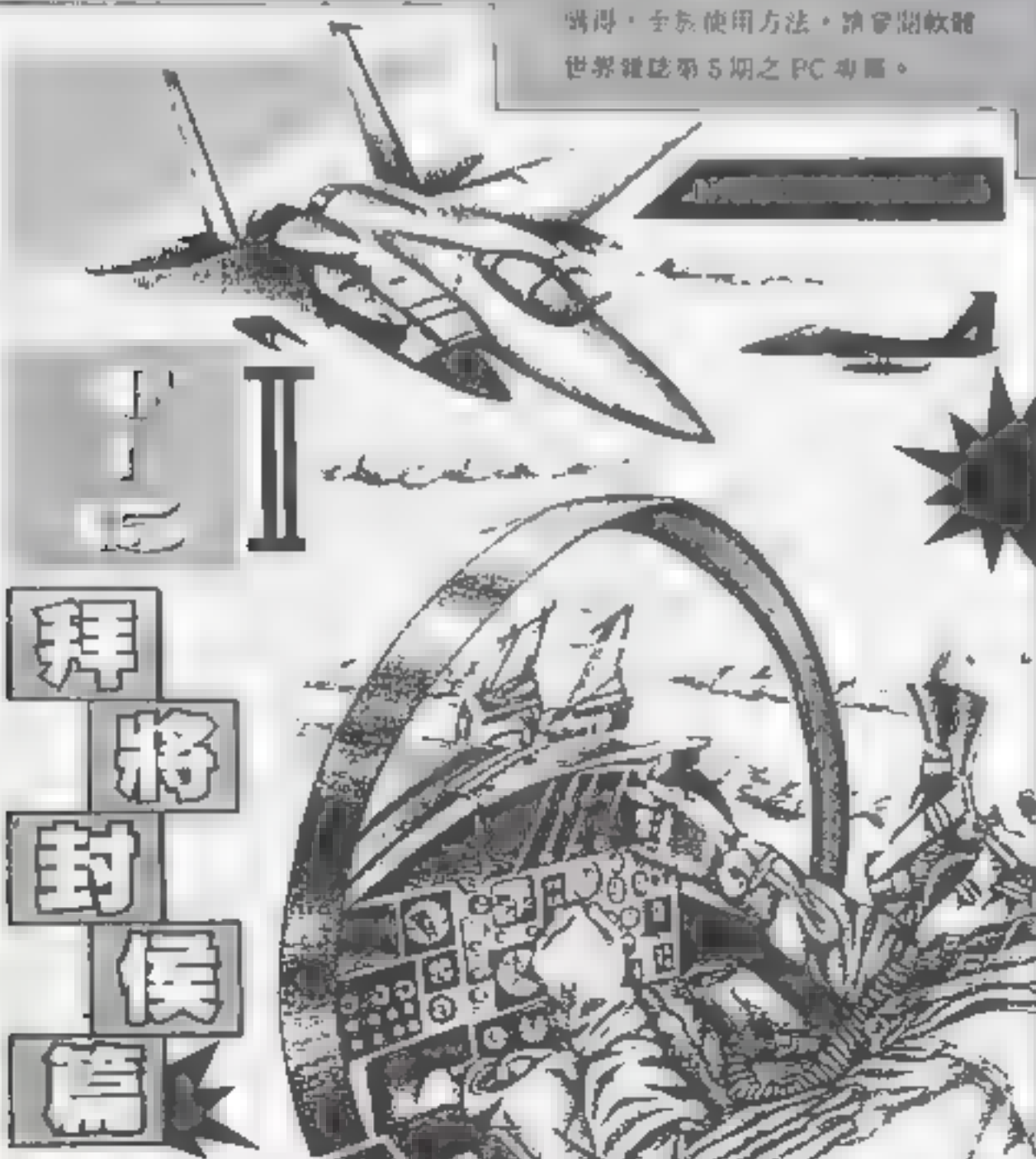
Macro Prose 公司所發行的 F-15 鷹式戰鬥機 II，係繼 F-19 隱形戰鬥機後的又一力作。由於其音效、畫面解析度及操作方式各方面，均較前者為佳，所以推出後佳評如潮。本遊戲中，F-15 被設計成一架兼具空優及地面攻擊能力的戰機，因其不像 F-19 那般隱密，是以執行任務時，危險性大為增加。諸位那些曾在 F-19 遊戲中，叱咤風雲、萬民景仰的空戰英雄，在此遊戲裏未必能年邁收養飛機機師所佈下的天羅地網，更遑論達成任務，名留青史了。

如此優秀的飛行模擬遊戲，倘若執行上級交付的任務時，老是官拜少

將軍，那可就不妙了。F-15 鷹式戰鬥機 II 的 GAME 旨在消遣時也就顧不了那麼多，更何況一個令玩家無法產生成就感的游戏最後還是得束諸高閣。為了解民倒苦及避免阿登墳墓地獄為患，筆者借用羅偉谷先生劃時空發明的穿越時空 F-15 鷹式戰鬥機 II，除了無法將該遊戲改造成金剛不壞之身外，其餘效果令人滿意。茲將修改步驟介紹如后：

1. 輸入電動剋星 (Game Buster) 。此張磁片可在軟體世界雜誌附函購得，至於使用方法，請參閱軟體世界雜誌第 5 期之 PC 專欄。

2. 依手冊啟動步驟進入遊戲，待選項選擇完畢，機艙畫面出現時同時按下 **[E]** 及 **[T]** 鍵，叫出電動剋星的功能選單。
3. 按下 **[C]** 鍵，再鍵入欲修改資料之位址及修改值。至於資料修改參考表如下：
4. 鍵入完後，按 **[E]** 鍵，核對上述輸入記憶體之資料是否有誤。
5. 若按駁無誤，則按 **[N]** 鍵，將鎖定的資料存入磁片中，此時請設定個檔名（建議用 auto tek）。
6. 按 **[J]** 鍵，取消「功能選單」畫面。



拜將封侯篇

本表為 F-15 鷹式戰鬥機 II 的修改參考表，請參閱 F-15 遊戲手冊。修改時請注意，修改值必須為 0 到 255 之間的數字。

修改項目	修改值	修改說明
最大速度 (MAX SPD)	1000	由 1000 改為 1100
最大高度 (MAX ALT)	50000	由 50000 改為 60000
最大油量 (MAX FUEL)	10000	由 10000 改為 12000
最大彈藥 (MAX WEAPON)	1000	由 1000 改為 1200
最大引擎 (MAX ENGINE)	1000	由 1000 改為 1200
最大機動 (MAX MANEUVER)	1000	由 1000 改為 1200
最大高度 (MAX ALT)	50000	由 50000 改為 60000
最大速度 (MAX SPD)	1000	由 1000 改為 1100
最大油量 (MAX FUEL)	10000	由 10000 改為 12000
最大彈藥 (MAX WEAPON)	1000	由 1000 改為 1200
最大引擎 (MAX ENGINE)	1000	由 1000 改為 1200
最大機動 (MAX MANEUVER)	1000	由 1000 改為 1200
最大高度 (MAX ALT)	50000	由 50000 改為 60000
最大速度 (MAX SPD)	1000	由 1000 改為 1100
最大油量 (MAX FUEL)	10000	由 10000 改為 12000
最大彈藥 (MAX WEAPON)	1000	由 1000 改為 1200
最大引擎 (MAX ENGINE)	1000	由 1000 改為 1200
最大機動 (MAX MANEUVER)	1000	由 1000 改為 1200





蹲馬桶

● 巫師馬林的房間

● 在這場惡劣的爭戰中，我們的英雄偶爾也會鬧肚子痛，當這嚴重的麻煩產生，必須要就地解決。

● 先使用第十一期的修改法，將巫師馬林暫時趕出房間。然後走到他的寶座裡，再轉身面向左蹲下，看起來就像是在上廁所。

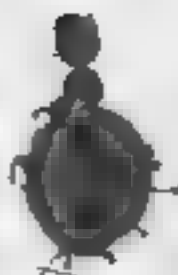
讓達根入土中哉

● 進入馬林城堡後遇到的第一個傳送點

● 人在江湖身不由己，達根為「正義奮鬥」，經常奮不顧身處在生死之間。這次是以入土中哉來表示他的處境是多麼危急。

● 方法

進入馬林城堡裡的第一個傳送點，等到被傳送出去後，再蹲下等待被傳送回來，再次出現的時候，達根的下半身已陷落在地裡。



想要移動，可以按下和希望前進方向相反的移動鍵。如果要脫離「裡」，只要按向上跳躍鍵就行了。

● 億萬分身術

● 地點

● 說明

任何一個傳送點
達根在看過西遊記後，非常羨慕孫悟空的七十二變，因此暗地裡偷學了分身術。可惜孫悟空不肯教他完整的口訣，所以只能看而不能用。也因為這樣才被叫做幻影術。

● 方法

進入傳送點後按住向上跳躍鍵不放，不一會就能看到達根的分身出現後又消失。

● 另一個特種純屬消遣用，只有第一個入土中哉的特技可以讓你在下個房間的打鬥中，挽回些在地形上的劣勢。希望大家玩的愉快。



TOWER

小獸盜大劫

● 看到「覺得沒什麼」等到玩時，才嚐到其中的苦頭。

● 上層的「旋轉塔」轉得我搖

● 向，不知塔頂之路何處尋外，還

● 重的陷阱與怪物。特別是「星狀

● 的攻擊者飽受摧殘，一遭攻擊，

● 變成自由落體。真希望此時地心

● 因此提供五期修改法，使飽

● 人數太少的玩家能脫離苦海

● 拿出你 PC TOOLS 用 Edit 功

● TPWERCGA EXE

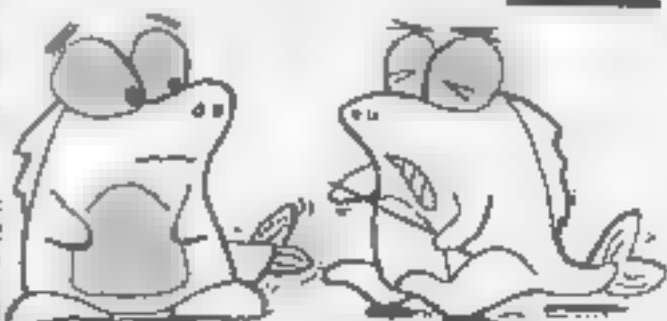
Sector	displacement	修改成	功	II
1	317	K	時間不減少	
3	207~208	90 90	人數無限	
10	355~396	1x1x	自己設定過關時間限制	
	387	隨意。1		
		代表1x1x		
	388~389	90 90		
	1,6	隨意	第一位玩者	自己設定人數限制
	1,1	隨意	第二位玩者	
	388~389	LB T	登上塔頂	計2

● 註

● 表中數字採十進制 (Sector, Displacement)

● 在發現「受到怪物的攻擊而墜入海中時，不但沒死，反而看到畫面一陣波動後，居然已快登上塔頂了！如果不是在塔底受攻擊時，則畫面會暫停，等星狀旋轉怪物攻擊你後，才會在轉瞬間登上塔頂。

● 以上五招，玩者可視需要而自行選擇。不過第五招少用為妙，除非你的身手實在太差了。另外此招也有造成當機的可能，不是嚇人的。



TOPPLEER

魔塔五招

林漢豐



幽城寶藏

開鎖記要

老K手札

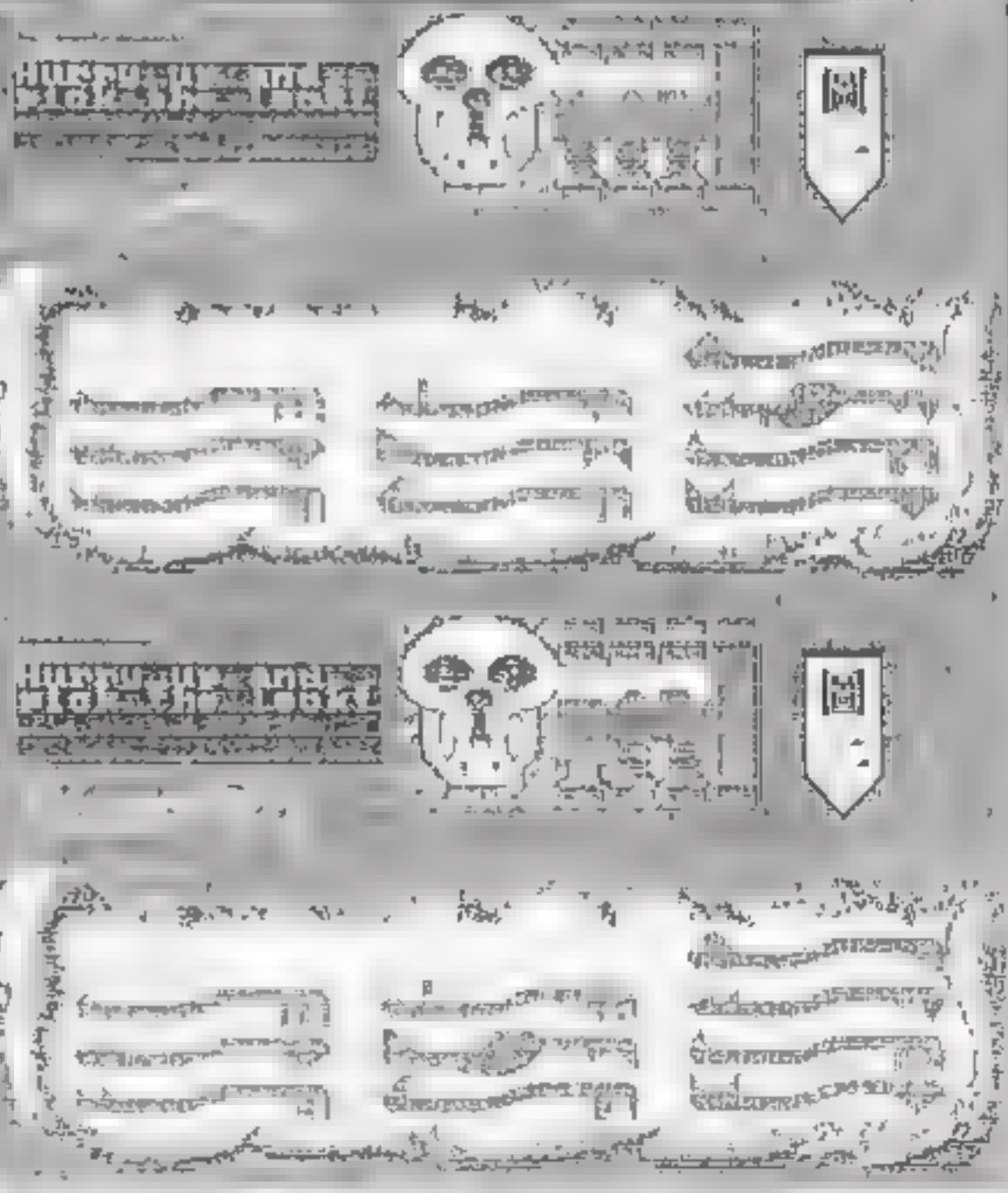
老K

我是老K。從一個沒沒無聞的「毛賊」成為現在遠近知名的俠盜，開過形形色色不計其數的鎖，也養實累積了不少經驗。因為最近準備要改行，卻又不甘一身開鎖絕技就此失傳，故而寫下這份手札留待有緣人。

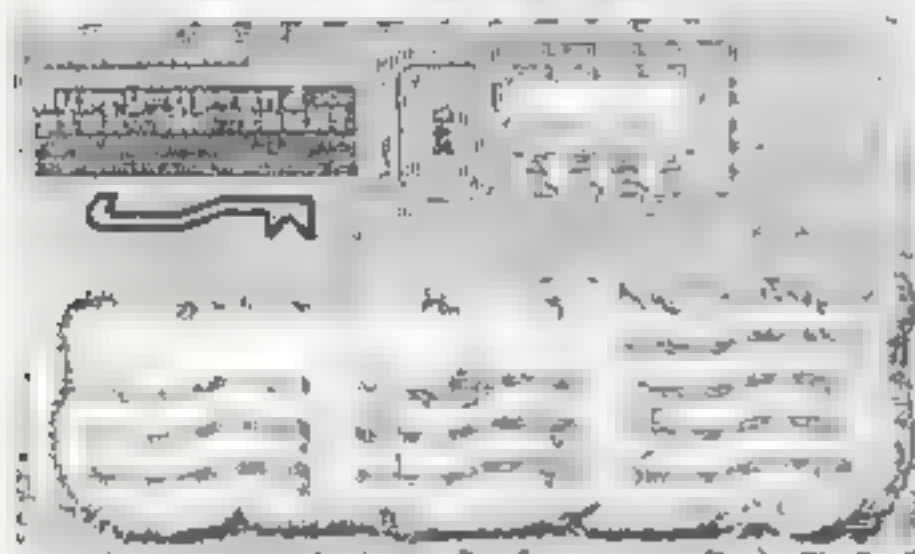
老K守則第一條：平心靜氣。

心浮氣躁的時候容易遺事，忙中有錯。記得剛出道的時候因此吃了不少虧。

老K守則第二條：手脚靈巧。不要浪費時間去做沒有意義的動作。看準鎖簧的形狀，馬上排出正確的鑰匙應聲而開，時限再短也不礙事。最忌看到時間快沒了，就急得犯了第一條守則。進了門，腳下還得要快，否則就算沒有迷路也很危險。



工作實景



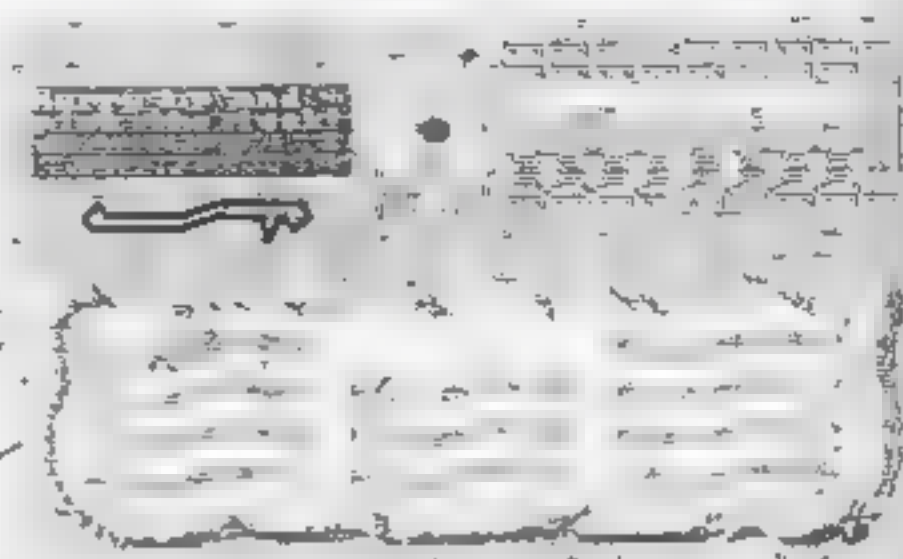
圖五



圖六



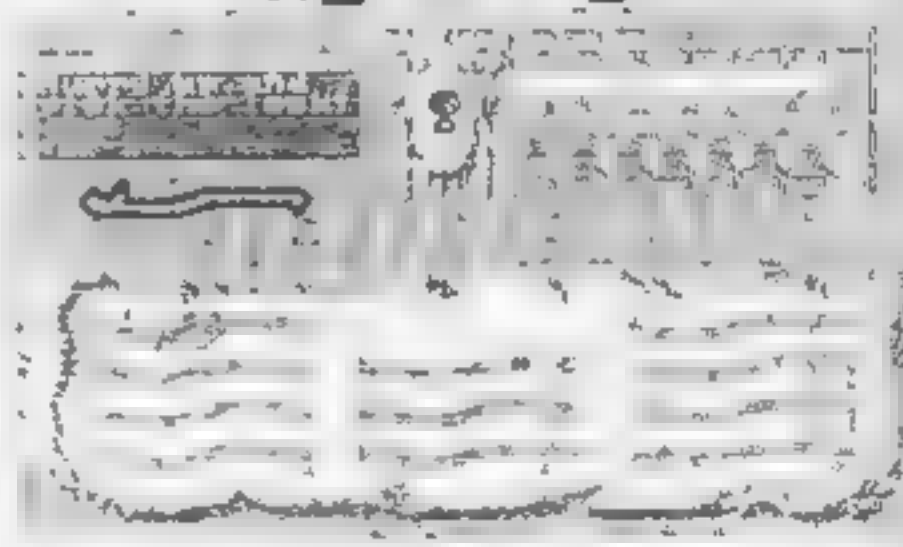
圖七



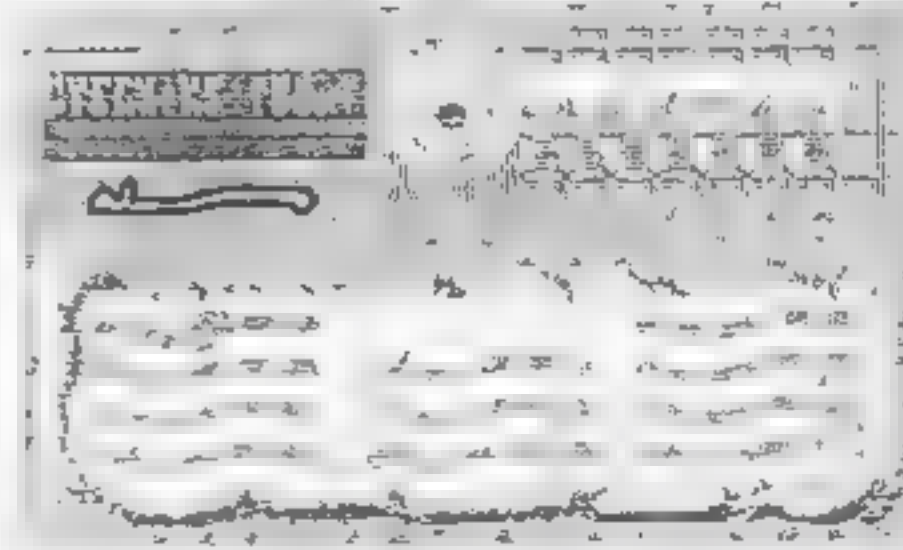
圖八



圖九



圖十



圖十一



武器數量與飛行員狀態修改法



與後來

在軟體世界試刊號裡，曾刊登「在YMJ先生的飛行心得」，想必讀者讀後必定興緻勃勃的登上F19大戰一番。可恨的是F19所能攜帶之武器有限，當武器用盡時，恐怕只有挨打的份。又萬一不幸座機身亡時，又得從2nd Lt（少尉）階級重新執行任務。因此筆者決定更改上述之限制，終於發現資料之修改方法分別敘述於下：

1. 武器數量修改法

在F19磁片中有一START EXE檔案。如表.1)在此檔案的第163 sector 48 byte起每一個word 2 byte 儲存改善F19所能配備之各式飛彈之數量。每一個word 30飛彈之體系如下：

武器種類	數量
AIM-9	4
AIM-120	4
AIM-132	4
AIM-146	4
AIM-155	4
AIM-160	4
AIM-170	4
AIM-182	4
AIM-202	4
AIM-210	4
AIM-220	4
AIM-230	4
AIM-240	4
AIM-250	4
AIM-260	4
AIM-270	4
AIM-280	4
AIM-290	4
AIM-300	4
AIM-310	4
AIM-320	4
AIM-330	4
AIM-340	4
AIM-350	4
AIM-360	4
AIM-370	4
AIM-380	4
AIM-390	4
AIM-400	4
AIM-410	4
AIM-420	4
AIM-430	4
AIM-440	4
AIM-450	4
AIM-460	4
AIM-470	4
AIM-480	4
AIM-490	4
AIM-500	4
AIM-510	4
AIM-520	4
AIM-530	4
AIM-540	4
AIM-550	4
AIM-560	4
AIM-570	4
AIM-580	4
AIM-590	4
AIM-600	4
AIM-610	4
AIM-620	4
AIM-630	4
AIM-640	4
AIM-650	4
AIM-660	4
AIM-670	4
AIM-680	4
AIM-690	4
AIM-700	4
AIM-710	4
AIM-720	4
AIM-730	4
AIM-740	4
AIM-750	4
AIM-760	4
AIM-770	4
AIM-780	4
AIM-790	4
AIM-800	4
AIM-810	4
AIM-820	4
AIM-830	4
AIM-840	4
AIM-850	4
AIM-860	4
AIM-870	4
AIM-880	4
AIM-890	4
AIM-900	4
AIM-910	4
AIM-920	4
AIM-930	4
AIM-940	4
AIM-950	4
AIM-960	4
AIM-970	4
AIM-980	4
AIM-990	4
AIM-1000	4
AIM-1010	4
AIM-1020	4
AIM-1030	4
AIM-1040	4
AIM-1050	4
AIM-1060	4
AIM-1070	4
AIM-1080	4
AIM-1090	4
AIM-1100	4
AIM-1110	4
AIM-1120	4
AIM-1130	4
AIM-1140	4
AIM-1150	4
AIM-1160	4
AIM-1170	4
AIM-1180	4
AIM-1190	4
AIM-1200	4
AIM-1210	4
AIM-1220	4
AIM-1230	4
AIM-1240	4
AIM-1250	4
AIM-1260	4
AIM-1270	4
AIM-1280	4
AIM-1290	4
AIM-1300	4
AIM-1310	4
AIM-1320	4
AIM-1330	4
AIM-1340	4
AIM-1350	4
AIM-1360	4
AIM-1370	4
AIM-1380	4
AIM-1390	4
AIM-1400	4
AIM-1410	4
AIM-1420	4
AIM-1430	4
AIM-1440	4
AIM-1450	4
AIM-1460	4
AIM-1470	4
AIM-1480	4
AIM-1490	4
AIM-1500	4
AIM-1510	4
AIM-1520	4
AIM-1530	4
AIM-1540	4
AIM-1550	4
AIM-1560	4
AIM-1570	4
AIM-1580	4
AIM-1590	4
AIM-1600	4
AIM-1610	4
AIM-1620	4
AIM-1630	4
AIM-1640	4
AIM-1650	4
AIM-1660	4
AIM-1670	4
AIM-1680	4
AIM-1690	4
AIM-1700	4
AIM-1710	4
AIM-1720	4
AIM-1730	4
AIM-1740	4
AIM-1750	4
AIM-1760	4
AIM-1770	4
AIM-1780	4
AIM-1790	4
AIM-1800	4
AIM-1810	4
AIM-1820	4
AIM-1830	4
AIM-1840	4
AIM-1850	4
AIM-1860	4
AIM-1870	4
AIM-1880	4
AIM-1890	4
AIM-1900	4
AIM-1910	4
AIM-1920	4
AIM-1930	4
AIM-1940	4
AIM-1950	4
AIM-1960	4
AIM-1970	4
AIM-1980	4
AIM-1990	4
AIM-2000	4
AIM-2010	4
AIM-2020	4
AIM-2030	4
AIM-2040	4
AIM-2050	4
AIM-2060	4
AIM-2070	4
AIM-2080	4
AIM-2090	4
AIM-2100	4
AIM-2110	4
AIM-2120	4
AIM-2130	4
AIM-2140	4
AIM-2150	4
AIM-2160	4
AIM-2170	4
AIM-2180	4
AIM-2190	4
AIM-2200	4
AIM-2210	4
AIM-2220	4
AIM-2230	4
AIM-2240	4
AIM-2250	4
AIM-2260	4
AIM-2270	4
AIM-2280	4
AIM-2290	4
AIM-2300	4
AIM-2310	4
AIM-2320	4
AIM-2330	4
AIM-2340	4
AIM-2350	4
AIM-2360	4
AIM-2370	4
AIM-2380	4
AIM-2390	4
AIM-2400	4
AIM-2410	4
AIM-2420	4
AIM-2430	4
AIM-2440	4
AIM-2450	4
AIM-2460	4
AIM-2470	4
AIM-2480	4
AIM-2490	4
AIM-2500	4
AIM-2510	4
AIM-2520	4
AIM-2530	4
AIM-2540	4
AIM-2550	4
AIM-2560	4
AIM-2570	4
AIM-2580	4
AIM-2590	4
AIM-2600	4
AIM-2610	4
AIM-2620	4
AIM-2630	4
AIM-2640	4
AIM-2650	4
AIM-2660	4
AIM-2670	4
AIM-2680	4
AIM-2690	4
AIM-2700	4
AIM-2710	4
AIM-2720	4
AIM-2730	4
AIM-2740	4
AIM-2750	4
AIM-2760	4
AIM-2770	4
AIM-2780	4
AIM-2790	4
AIM-2800	4
AIM-2810	4
AIM-2820	4
AIM-2830	4
AIM-2840	4
AIM-2850	4
AIM-2860	4
AIM-2870	4
AIM-2880	4
AIM-2890	4
AIM-2900	4
AIM-2910	4
AIM-2920	4
AIM-2930	4
AIM-2940	4
AIM-2950	4
AIM-2960	4
AIM-2970	4
AIM-2980	4
AIM-2990	4
AIM-3000	4
AIM-3010	4
AIM-3020	4
AIM-3030	4
AIM-3040	4
AIM-3050	4
AIM-3060	4
AIM-3070	4
AIM-3080	4
AIM-3090	4
AIM-3100	4
AIM-3110	4
AIM-3120	4
AIM-3130	4
AIM-3140	4
AIM-3150	4
AIM-3160	4
AIM-3170	4
AIM-3180	4
AIM-3190	4
AIM-3200	4
AIM-3210	4
AIM-3220	4
AIM-3230	4
AIM-3240	4
AIM-3250	4
AIM-3260	4
AIM-3270	4
AIM-3280	4
AIM-3290	4
AIM-3300	4
AIM-3310	4
AIM-3320	4
AIM-3330	4
AIM-3340	4
AIM-3350	4
AIM-3360	4
AIM-3370	4
AIM-3380	4
AIM-3390	4
AIM-3400	4
AIM-3410	4
AIM-3420	4
AIM-3430	4
AIM-3440	4
AIM-3450	4
AIM-3460	4
AIM-3470	4
AIM-3480	4
AIM-3490	4
AIM-3500	4
AIM-3510	4
AIM-3520	4
AIM-3530	4
AIM-3540	4
AIM-3550	4
AIM-3560	4
AIM-3570	4
AIM-3580	4
AIM-3590	4
AIM-3600	4
AIM-3610	4
AIM-3620	4
AIM-3630	4
AIM-3640	4
AIM-3650	4
AIM-3660	4
AIM-3670	4
AIM-3680	4
AIM-3690	4
AIM-3700	4
AIM-3710	4
AIM-3720	4
AIM-3730	4
AIM-3740	4
AIM-3750	4
AIM-3760	4
AIM-3770	4
AIM-3780	4
AIM-3790	4
AIM-3800	4
AIM-3810	4
AIM-3820	4
AIM-3830	4
AIM-3840	4
AIM-3850	4
AIM-3860	4
AIM-3870	4
AIM-3880	4
AIM-3890	4
AIM-3900	4
AIM-3910	4
AIM-3920	4
AIM-3930	4
AIM-3940	4
AIM-3950	4
AIM-3960	4
AIM-3970	4
AIM-3980	4
AIM-3990	4
AIM-4000	4
AIM-4010	4
AIM-4020	4
AIM-4030	4
AIM-4040	4
AIM-4050	4
AIM-4060	4
AIM-4070	4
AIM-4080	4
AIM-4090	4
AIM-4100	4
AIM-4110	4
AIM-4120	4
AIM-4130	4
AIM-4140	4
AIM-4150	4
AIM-4160	4
AIM-4170	4
AIM-4180	4
AIM-4190	4
AIM-4200	4
AIM-4210	4
AIM-4220	4
AIM-4230	4
AIM-4240	4
AIM-4250	4
AIM-4260	4
AIM-4270	4
AIM-4280	4
AIM-4290	4
AIM-4300	4
AIM-4310	4
AIM-4320	4
AIM-4330	4
AIM-4340	4
AIM-4350	4
AIM-4360	4
AIM-4370	4
AIM-4380	4
AIM-4390	4
AIM-4400	4
AIM-4410	4
AIM-4420	4
AIM-4430	4
AIM-4440	4
AIM-4450	4
AIM-4460	4
AIM-4470	4
AIM-4480	4
AIM-4490	4
AIM-4500	4
AIM-4510	4
AIM-4520	4
AIM-4530	4
AIM-4540	4
AIM-4550	4
AIM-4560	4
AIM-4570	4
AIM-4580	4
AIM-4590	4
AIM-4600	4
AIM-4610	4
AIM-4620	4
AIM-4630	4
AIM-4640	4
AIM-4650	4
AIM-4660	4
AIM-4670	4
AIM-4680	4
AIM-4690	4
AIM-4700	4
AIM-4710	4
AIM-4720	4
AIM-4730	4
AIM-4740	4
AIM-4750	4
AIM-4760	4
AIM-4770	4
AIM-4780	4
AIM-4790	4
AIM-4800	4
AIM-4810	4
AIM-4820	4
AIM-4830	4
AIM-4840	4
AIM-4850	4
AIM-4860	4
AIM-4870	4
AIM-4880	4
AIM-4890	4
AIM-4900	4
AIM-4910	4
AIM-4920	4
AIM-4930	4
AIM-4940	4
AIM-4950	4
AIM-4960	4
AIM-4970	4
AIM-4980	4
AIM-4990	4
AIM-5000	4
AIM-5010	4
AIM-5020	4
AIM-5030	4
AIM-5040	4
AIM-5050	4
AIM-5060	4
AIM-5070	4
AIM-5080	4
AIM-5090	4
AIM-5100	4
AIM-5110	4
AIM-5120	4
AIM-5130	4
AIM-5140	4
AIM-5150	4
AIM-5160	4
AIM-5170	4
AIM-5180	4
AIM-5190	4
AIM-5200	4
AIM-5210	4
AIM-5220	4
AIM-5230	4
AIM-5240	4
AIM-5250	4
AIM-5260	4
AIM-5270	4
AIM-5280	4
AIM-5290	4
AIM-5300	4
AIM-5310	4
AIM-5320	4
AIM-5330	4
AIM-5340	4
AIM-5350	4
AIM-5360	4
AIM-5370	4
AIM-5380	4
AIM-5390	4
AIM-5400	4
AIM-5410	4
AIM-5420	4
AIM-5430	4
AIM-5440	4
AIM-5450	4
AIM-5460	4
AIM-5470	4
AIM-5480	4
AIM-5490	4
AIM-5500	4
AIM-5510	4
AIM-5520	4
AIM-5530	4



信長之野望—戰爭地形修改法

張嵐

筆者在日前發現了信長之野望戰爭畫面地圖的修改法。提出來希望對各位玩家，尤其對戰爭頭痛的玩家有所幫助，修改法如下：

資一、各封地資料起始位址，每封地各佔35位元組。(表中數字均為十進位)

封地	編號	位元組	步	地	編號	位元組	步	地	編號	位元組
1	0	0	18	1	420	35	3	334		
2	0	5	9	1	478	36	3	389		
3	0	110	20	2	21	37	3	441		
4	0	165	21	2	76	38	3	499		
5	0	220	22	2	13	39	4	42		
6	0	275	23	2	186	40	4	97		
7	0	330	24	2	24	41	4	153		
8	0	385	25	2	296	42	4	207		
9	0	440	26	2	351	43	4	262		
10	0	495	27	2	406	44	4	317		
11	1	38	28	2	461	45	4	372		
12		93	29	3	4	46	4	427		
13		148	30	3	59	47	4	482		
14		203	31	3	14	48	5	25		
15		258	32	3	69	49	5	80		
16	1	313	33	3	224	50	5	135		
17	1	368	34	3	279					

(1)用 PC-Tools，對 A 片的 HEX MAP 50這個檔案下手。

(2)此檔案存了50封地的地形資料，每一格佔一位元組，每一封地佔 $11 \times 5 = 55$ 位元組，排列順序是由第 1 封地開始至 50 封地結束，每一封地中地形是由左而右，由上而下(各封地資料位址見表1，修改值所代表的地形則見表2)

表一、第26封地地形資料(與圖1對照)

PC Tools Display R4 30	File View/Edit Service	Vol Label: ZhangLan
Path: C:\GAME\ODA\DATA	Relative sector 00:0007, Cluster 0007a, Disk Rom Sec 00:05B	
File: MAP 50		
Displacement	00000000	ASCII value
00000000	04 04 04 04 04 04 04 04 04 04 04 04 04 04 04 04	>
00000001	04 04 04 04 04 04 04 04 04 04 04 04 04 04 04 04	00000000
00000002	04 04 04 04 04 04 04 04 04 04 04 04 04 04 04 04	00000001
00000003	04 04 04 04 04 04 04 04 04 04 04 04 04 04 04 04	00000002
00000004	04 04 04 04 04 04 04 04 04 04 04 04 04 04 04 04	00000003
00000005	04 04 04 04 04 04 04 04 04 04 04 04 04 04 04 04	00000004
00000006	04 04 04 04 04 04 04 04 04 04 04 04 04 04 04 04	00000005
00000007	04 04 04 04 04 04 04 04 04 04 04 04 04 04 04 04	00000006
00000008	04 04 04 04 04 04 04 04 04 04 04 04 04 04 04 04	00000007
00000009	04 04 04 04 04 04 04 04 04 04 04 04 04 04 04 04	00000008
0000000A	04 04 04 04 04 04 04 04 04 04 04 04 04 04 04 04	00000009
0000000B	04 04 04 04 04 04 04 04 04 04 04 04 04 04 04 04	0000000A
0000000C	04 04 04 04 04 04 04 04 04 04 04 04 04 04 04 04	0000000B
0000000D	04 04 04 04 04 04 04 04 04 04 04 04 04 04 04 04	0000000C
0000000E	04 04 04 04 04 04 04 04 04 04 04 04 04 04 04 04	0000000D
0000000F	04 04 04 04 04 04 04 04 04 04 04 04 04 04 04 04	0000000E

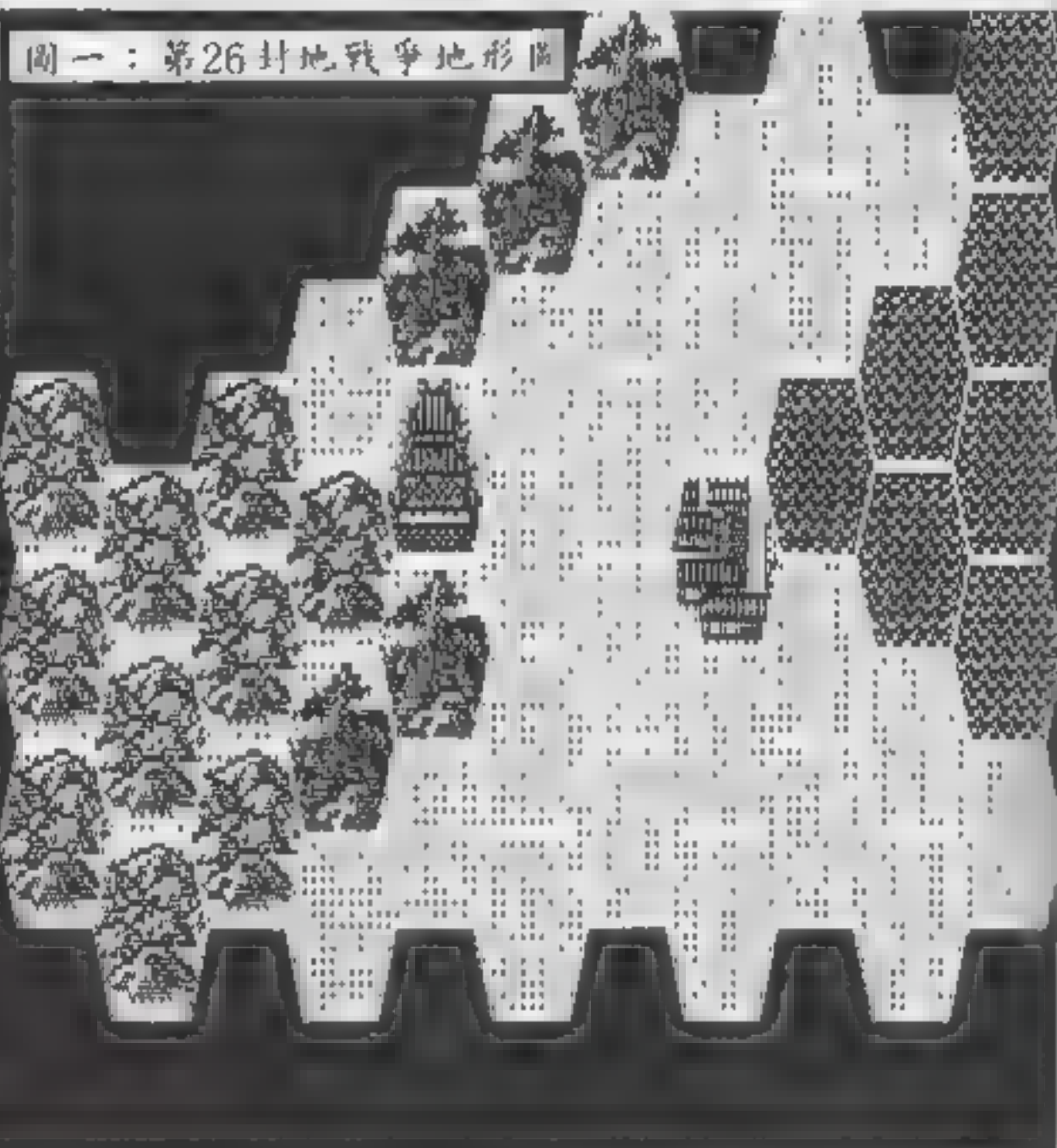
Site: Iseshima

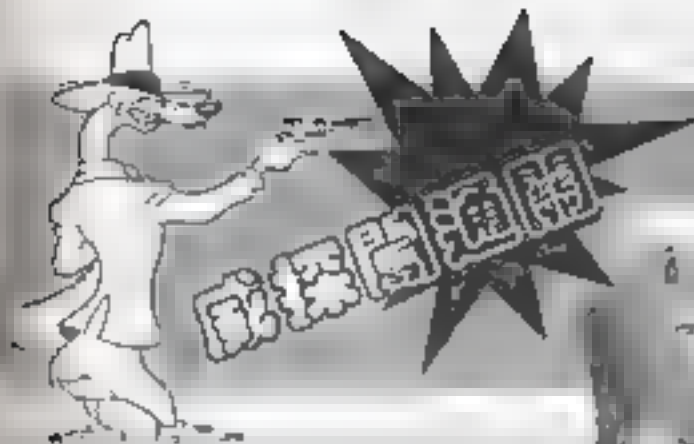
Spring 1560 Day 1

Rokkaku vs Kitabatake

11	Rice	52
11	Army Size	74
45	Loyalty	65
26	Training	75
27	Arms	75

and Kitabatake, please position unit.



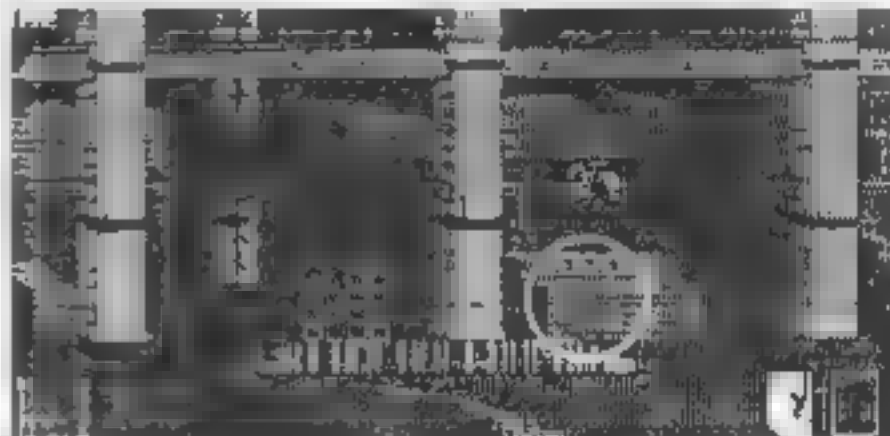
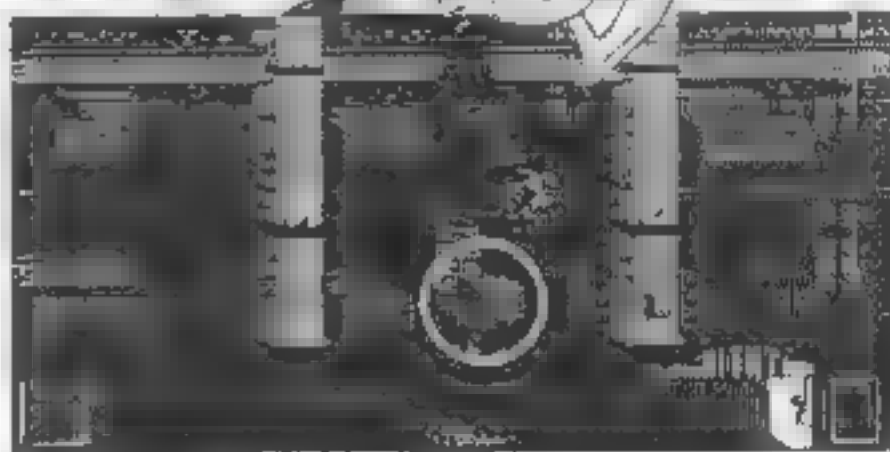


新發現



策略

看了第四期鄧鎮仁先生的完全攻略後，發現在過第一關前不須有三次活命機。步驟④、⑤、⑥中可在LM下層中間，QR下層中間及YZ下層取得可彈跳的玩具（如附圖所示）按方向鍵控制方向，通過DIP管後按△鍵即可。



信長之野望 斷糧戰法

吃了敗仗吧？筆者提供一套戰法，不但自己金錢大增，亦能令己方

1 先派些忍者去擾亂對方軍心，使忠誠度在50以下。

2 再派忍者去破壞水庫，本遊戲的特性：電腦在其所屬封地秋收後，亦會新農民，使存糧與軍隊數目相等（當然，除非他正要出征）。破壞水庫，收成、存糧（奇怪）。待存糧減少後，打他。

3 戰爭時有個小技巧：如果你的兵多出敵人，就和他耗，他沒米吃，也只有投降了。你只花一點米，用一兵一卒，就換了一塊領地，很值得吧！

我運用此法，征戰大小國家，戰不利，攻無不克。再加上軟體世界雜誌第七期提供的方法，幾乎勢如破竹，不可當一普大同慶，舉國動搖，四海一心……（太嚴重了吧！）希望大家都能早日統一日本。



信長之野望 致略補遺

使用修改法，雖然可以有 很多士兵、金錢和米糧，連續主 士兵的各種狀態都達到最高值，但仍要身歷百戰，才能統一。

現在我們可先照著修改法進入遊戲，一開始就用命令10的第一項招募忍者，立即殺死鄰國的領主。到季節結束時，農民會拍賣土地，你可用100單位黃金買下。殺到只剩一個對手時，你可用命令1及命令4，招募兵馬等金錢、米糧夠用時，便可一戰平天下了。

我用此招，不到一小時即可統一日本了。

指令10，招募兵馬。如果收打下就有大約兩年的時間不能出兵打它。即選第War，攻打簽約國，將會浪費此一指令而跳到下一季節。

指令10招募兵馬，即殺鄰國的領袖。如此國即對表臣部，還與別國相鄰就可招標。否則又會出現一位領導者。

駐軍代管，如讓電腦代管工業化及養蠶化軍隊可在很短時間達到1500~1600，但因蓄稅很重，易引起暴亂。

贈予 給黃金即可。因1單位等於1單位米的效果，而米價通常為兩單位黃金左右。

指令2 2-3 召募敵兵，如我方士兵忠誠度大於對方，用一黃金會使對方降低3點忠誠度，等到差幾大時再用多一點黃金便可拉到對方人員。

第三部隊（檢隊）最多只達21%。因此最好將一、二、三部隊調為19%、60%、21%。

後方不必留20~30人，只需2~3人即可。但忠誠度最好在100以上。

又又懷念起三國志了，至少，「國」一般不會作弊。

三、攘外必先安內

遊戲開始，先把訊息顯示時間設1，不然在看戰爭畫面時你會瘋。再把遊戲存起來，這個動作每一關要做，原因無他：自己領地出問題，關機再開始就可以了。雖然有BUG，但比起電腦還差得遠呢。

前述兩項做過之後，便正式展開第一大業。首先在一五六〇年春天調稅率到六十（不是說……？其實調到八十、九十都不會有太大的問題，忠誠度和魅力會一直下降外，四、五年內是不會發生叛變的）。一般所言，百分之六十的稅率就足夠了，再多多高，純屬個人良心問題。

夏天要做什麼事呢？要出很多金幣第二州的津經為信會在秋收之前派兵來犯（防守的技巧容後再述），如果打贏了（一定會贏）而且賺到第三州的話，就要使用 MOVE 的指令，調派兵馬到第二州防守。如果津經為信不來攻打，就賞賜十單位的糧食給農民，提高忠誠度以增加稅收。

秋收後開始調整兵力。這時候才足夠的錢。千萬不要防別人亂講，什麼主力單位可以全身而退，就儘可能地把領導單位調成100%，其他單位全部取消。可別以為部隊會跟著撤退，這可不是三國志！你辛辛苦苦訓練的部隊將會忠心耿耿的跟著敵人的領導單位來消滅你，不信？一試便知。

也別指望火槍單位（第三單位）能調多高，只有21%而已，死了這條心吧！事實上火槍隊也不怎麼厲害，打個幾回合就全軍覆沒，和步兵沒什麼不同。更別期待步兵單位能有什麼作用，到了戰場上全成了敵人的活靶。算算只有騎兵隊（第二單位）威力最大，幾番衝殺下來也損失不了多少

所以假能攻無不克，戰無不勝的秘訣，乃在將兵力只分為指揮單位和騎兵隊。指揮單位是誘敵的餌，兵力少些無妨；但終究是敵人的主要目標，應要能戰勝一兩回合，所以也不能太少，筆者建議應成30%。騎兵隊是攻城掠地的主力，自是多多益善（別忘了指揮單位要有30%的兵力），一般調成70%的兵力，就足敷應付大小陣仗了。

事實上指揮單位還可以再調低一點，只要不少於20%就可以了。這樣，你的騎兵單位佔有全面70~80%的兵力，只要善加活用，可說是所向無敵，統一日本只是時間問題。反正曠時廢廣這傢伙才11歲，大約可活到1600年，還能再多活四十年，夠你玩的了。

句踐復國才花了一十年的時間，小小日本，值得花四五十年來統一嗎？最後十幾年就統一了。真搞因為什麼

織田信長到了六、七十歲還挑不了日本，對筆者而言，是不可能的。

寫到這裡是一五六一年的冬季，大致上統一日本的前期工作已告一段落，接下來便是充實國庫，招兵買馬，強固國力，朝向統一日本的目标前進了。

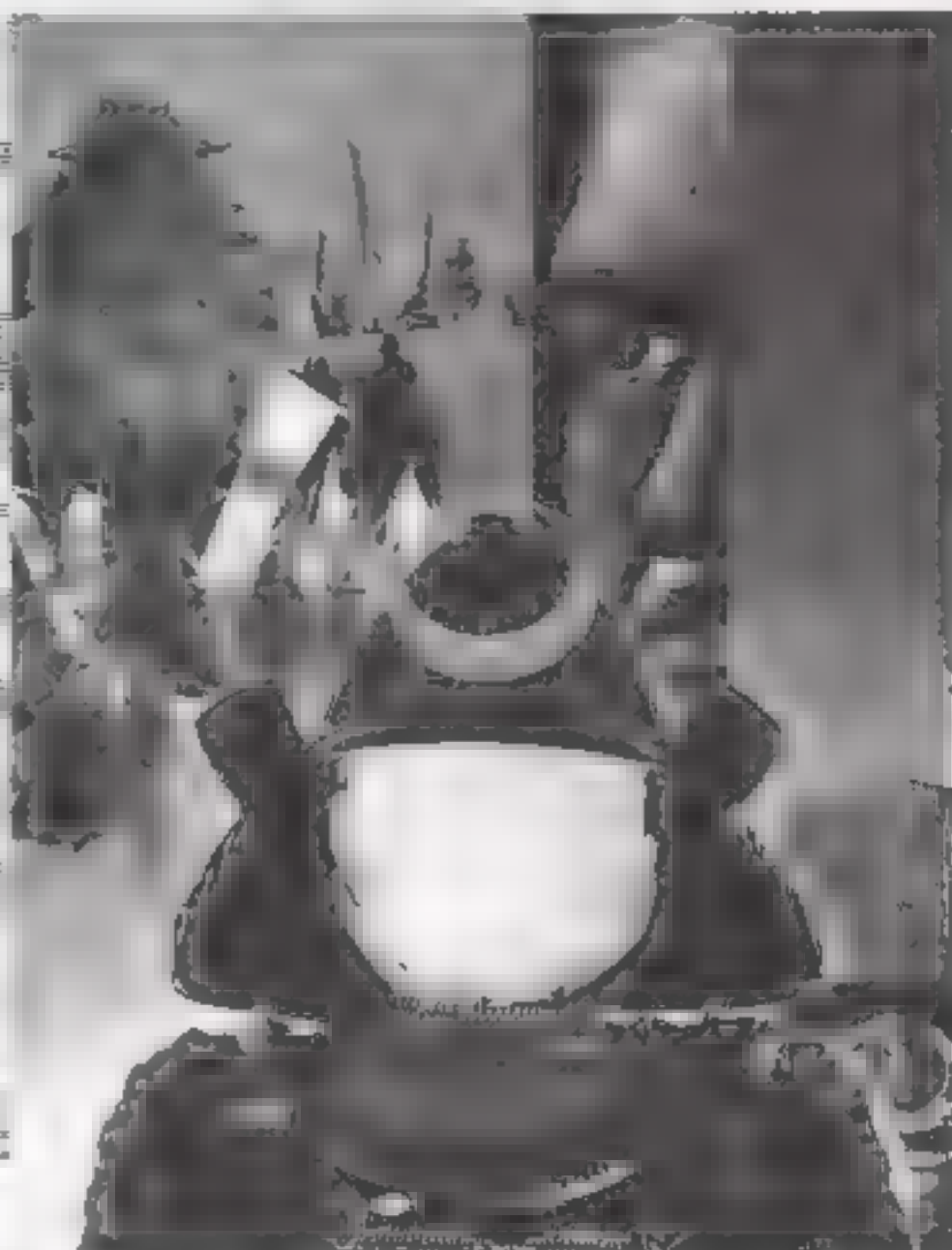
增兵要注意一件事，那便是必須保持軍隊的機動性，隨時可以出去打仗；也就是國庫中黃金的數量單位要恆大於軍隊的數量單位。這裡提供一個計算公式供讀者參考：

現有黃金數量 - 現有軍隊數量
= 存價格

= 增兵數量

讀者是否覺得奇怪為什麼分母要加一呢？別忘了買一單位的兵便要準備一單位的黃金才能帶出去打仗，如果黃金全用來買部隊，到秋收後因為養不起軍隊而裁軍，就後悔莫及了。

再者，除了常備糧餉之外，財富





儘量集中於一州，以作一次增兵之用。不要這州買一點，那州買一些，兵會愈來愈貴。分散買太浪費錢了。鈔票又不是你家印的，要節制一點，這些可都是農民的血汗錢，和大家樂、六合彩一點關係都沒有，拜託別亂花。

四、領土保衛戰

正當你在辛勤經營自己的國土而逐漸茁壯之時，萬一在第二州的津輕為信（Tategaru）趁你國力仍弱，無力外侵之時，派遣數萬大軍企圖來剿先發制人，準備吃下你那少得可憐的兩萬一仟名部隊，這該如何是好？別急，再多來也不怕。以剛開始津輕為信的實力，最多能派出四萬大軍來打你，而這四萬大軍正是你免費增強兵力的生力軍。怎麼說呢？請看——

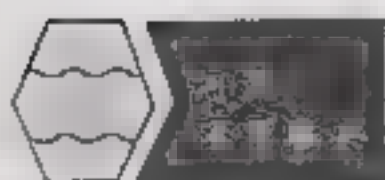
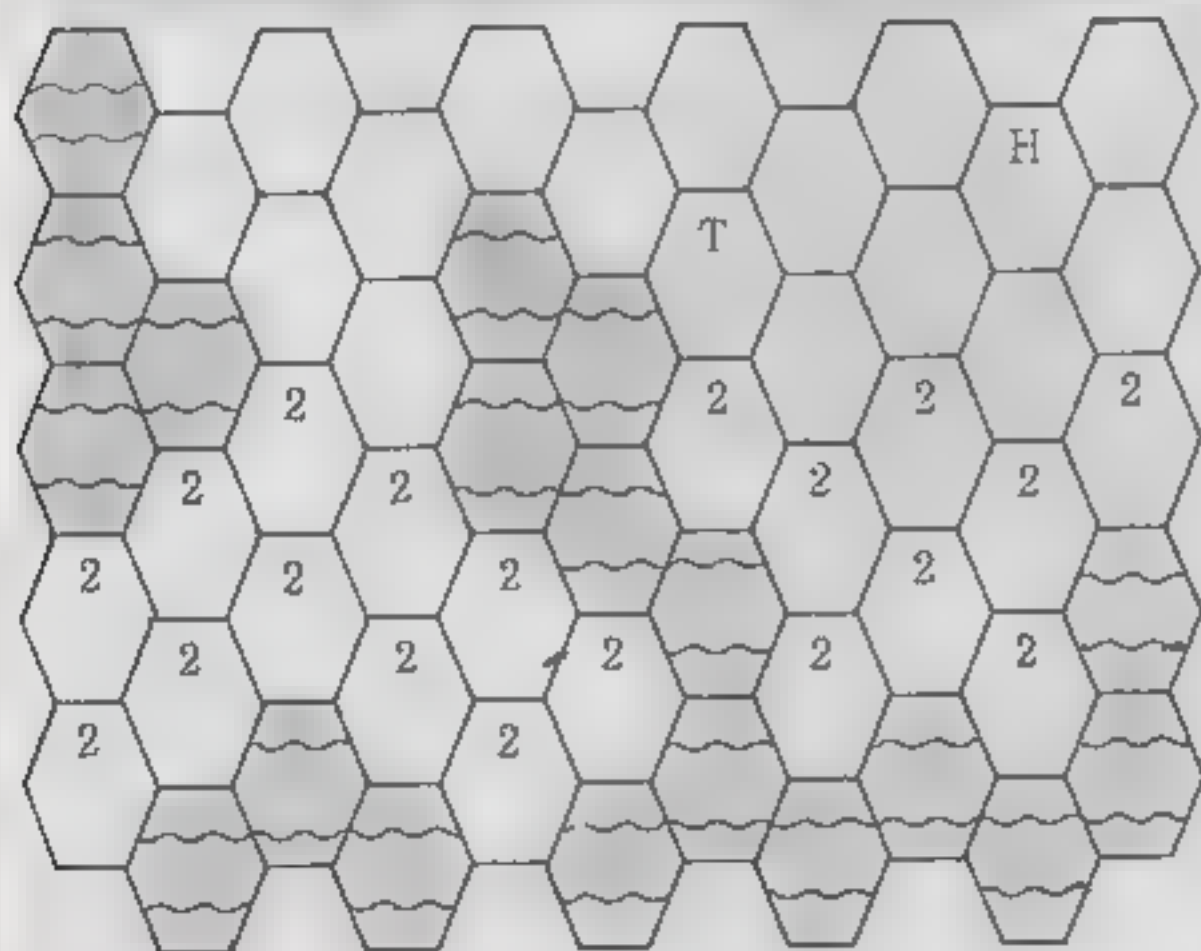
津輕為信來攻，只能駐兵在畫面的下半部（圖一中標2之處）



如果兵力尚未調整，便將第四、第五單位放在右下角標有2的地方，第一、第二單位則放在畫面的左半處。這樣，津輕為信的領導單位便不會放在離你領土太近的右半部（安全間

距），而且各單位可能會在左下方擠成一堆。津輕為信的第二、第四、第五和第六單位會陸續向你領土所在地的城池推進，而你的第二和第三單位則儘量避免和其它單位起正面衝突，甚至可以列隊歡迎（新兵入伍），只要直取對方的領導單位，剩下的敵軍等一會兒便完全都是你新加入的生力軍（自己人打自己人總是不好的）。如果津輕為信御駕親征，說不定還可勝到一領州，多愉快呀！但是要注意：儘可能不要在城市或城堡發動戰事，不然，一場戰爭打下來，辛辛苦苦建立的城市就全毀了（可惜呀可惜）。

如果已調整過兵力，則領導單位可以不放在城堡中，而放在中間的狹窄附近，騎兵單位則放在離領導單位不遠的地方。等雙方佈署妥當，領導單位便往敵軍的方向走。而騎兵單位則直取對方的領導單位。在路上遇到敵方軍隊能閃便閃（別逞強，這些將來都是自己人）。過不了領導單位可不能再閃了，現在是以多打少的局部優勢，此時不打還待何時？於是你就多了一批訓練精良、忠誠度高的部隊。等一會兒就可以帶兵去幹掉津輕為信了。



五、攻擊是最佳的防守——驚嚇戰術

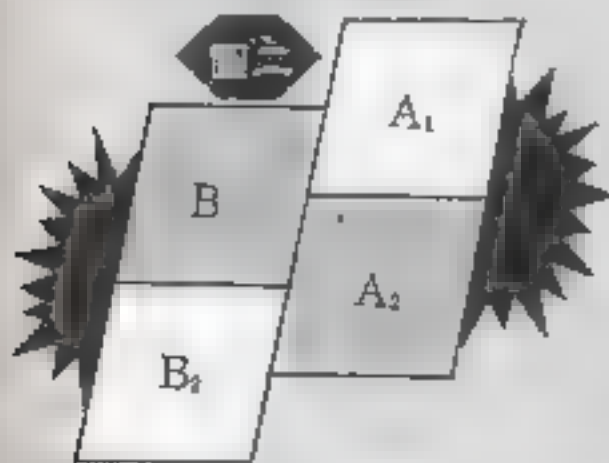
當附近領主擁有很多領土，又不巧住在你家隔壁，可以率領大部分的軍隊去打他。御駕親征最好，但是現在的州要有兵留守，留個三萬兵馬便綽綽有餘了。千萬不要後方不駐兵，重陷馬奇諾防線的覆轍。最前線被突破，後方就完蛋了。所以至少要有三十單位的軍隊駐守（多一些也無妨），然後其他的部隊傾巢而出，攻城掠地，以擴大版圖（這是有目的的，容後再說）。

攻擊時，同樣把領導單位擺得遠遠的，讓騎兵單位去衝鋒陷陣。仍然不要見一個殺一個，只要直奔對方的領導單位，把騎兵隊往領主面前一擺，就可以把他嚇得尿流尿流，夾著尾巴逃之夭夭。倘若不逃，挑一下打就會撤退（情勢不利嘛）。再不走，幹掉他算了，這下子又平白賺了好幾塊領地了。

六、以退為進——另一種攻

如果你有兩個以上和敵方相鄰的領地，而且敵我雙方兵力相當（都很多），真硬碰硬的話也不是不可以，只是傷亡慘重，落得「鷸蚌相爭，漁翁得利」。

不妨將其中一州的兵力調到另外一州（留兩三千人作個就夠了），敵方便會禁不住誘惑，率領一半的兵力進犯。然後令留守的部隊無條件投降。此刻就可以合兩州的兵力去幹掉或嚇走剛剛來犯的領主，如此又多賺到一大批軍隊，而且可能還會有意想不到的收穫，讀者試試看便知。



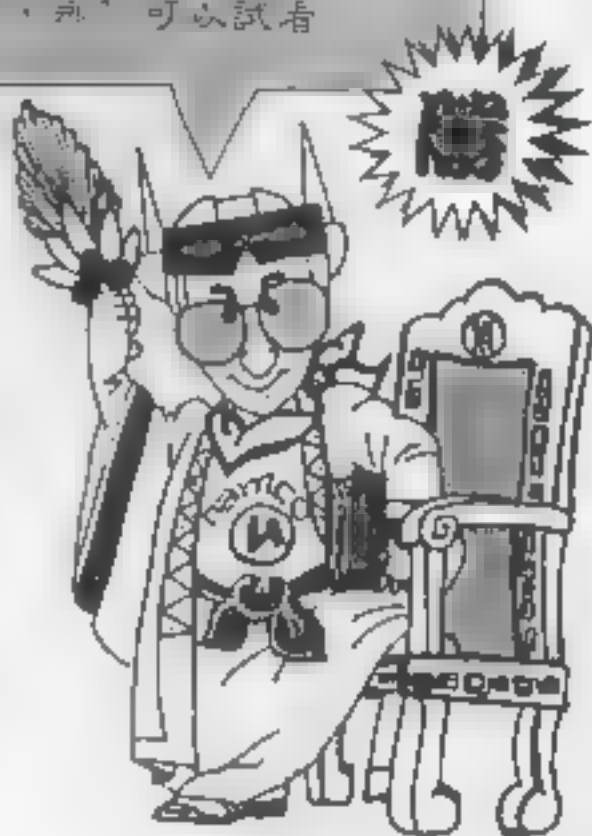
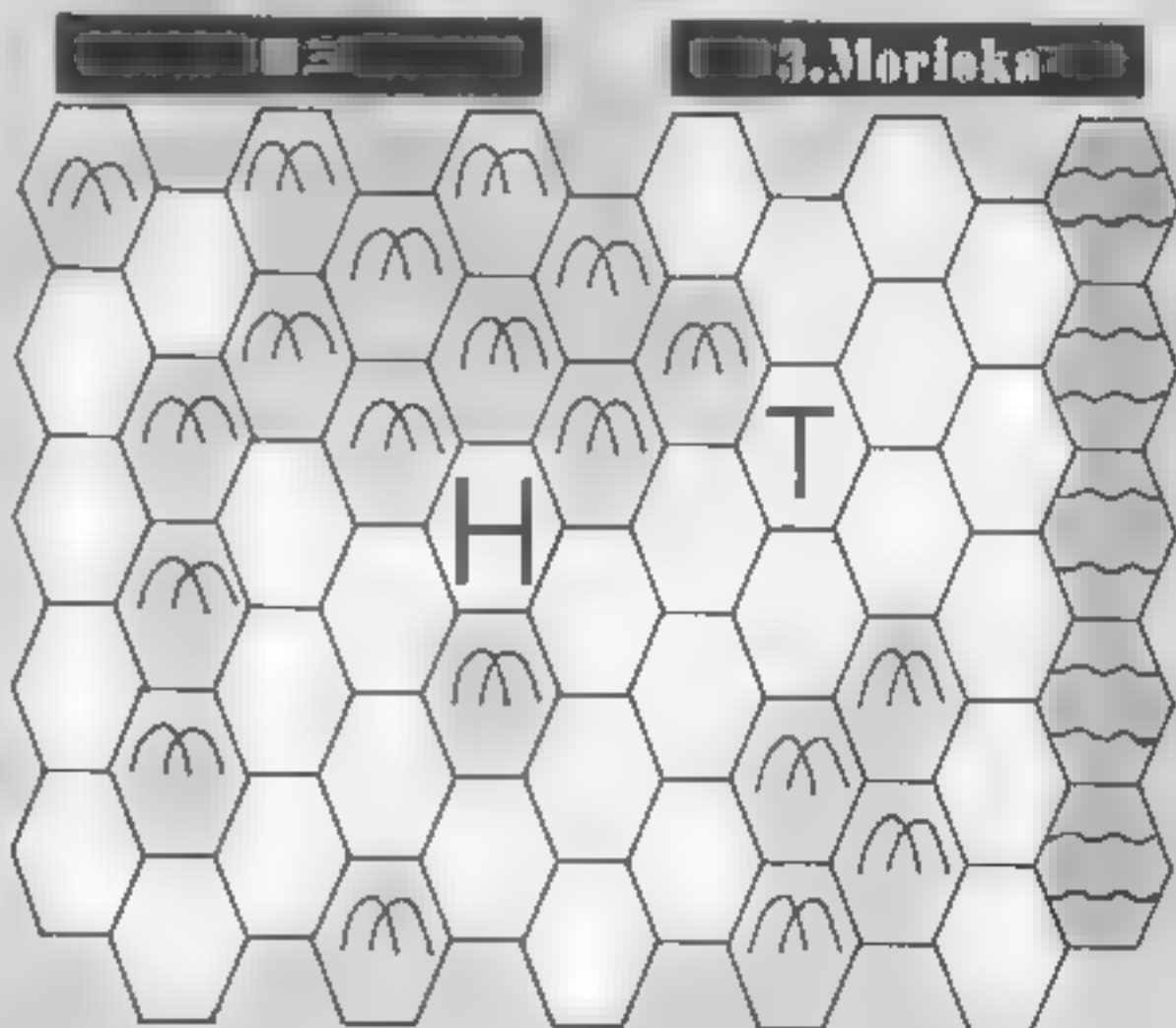
取無窮焉，攻無不克，是我信長一生所願也。如蒙不信，亦可以試看。

如圖¹的四個州各有一百單位的兵力，A₁、A₂是你的領地，B₁、B₂是對方的領地，就可以先從A₁調九十單位以上的兵到A₂，然後B₁通常會派一半的兵力（即五十單位）併吞A₁，在A₁的守軍要不戰而降。這時A₂即可率領一百六十單位以上的兵力攻打B的領主州（B₁或B₂都可以，最好是B₁），然後用驚嚇戰術，把領主嚇到B₁，然後在B₁留下二十單位的兵力留守，再帶著其餘二百單位以上的軍隊去打B₂。這時逃到B₂的領主又會逃到A₂，再如法炮製一番，轉瞬間領土增加二個州，兵力未減反增，一舉兩得，何樂不為？

七、旋轉木馬與人工山脈

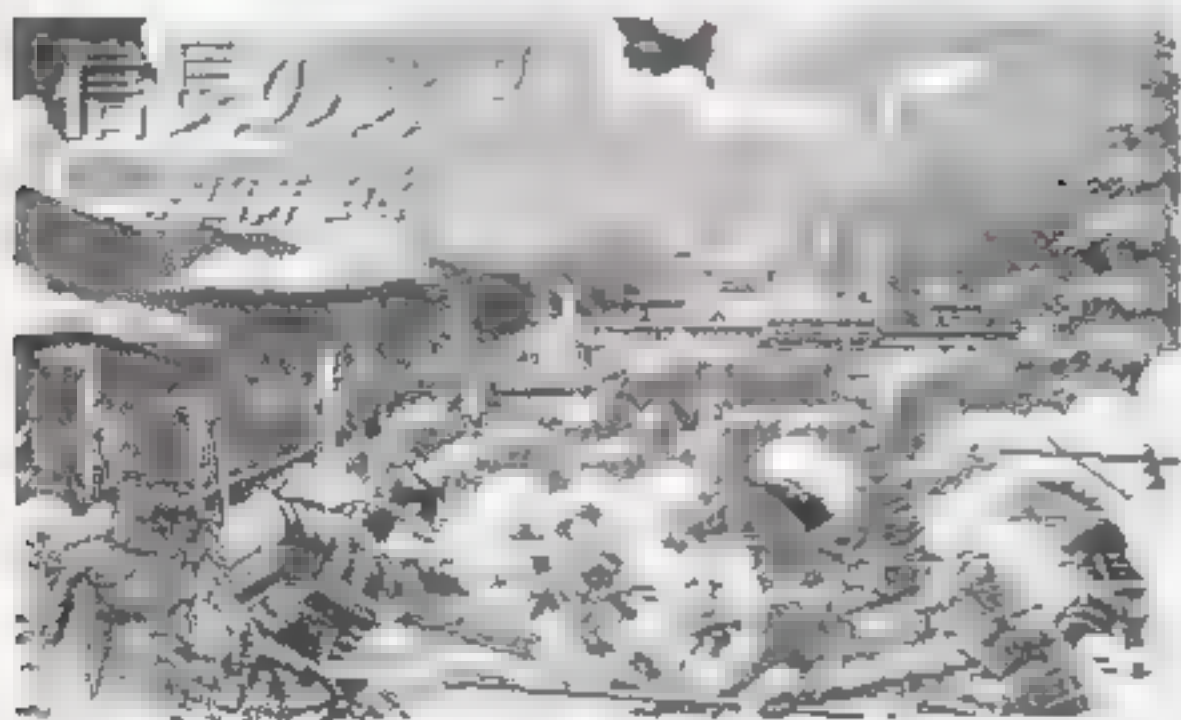
在積極擴張領地的同時，也會受到強而有力的攻擊。敵軍的領導單位占了百分之七十以上的兵力。這時打領導單位太吃力，驚嚇戰術又失效，只有利用空間來換取時間，以時間換取兵力——這招便是「旋轉木馬」。

譬如說在第三州的城堡前面有平川，如圖²。



敵人來攻時，只要請騎兵隊將對方的其它四個單位滅掉，然後移到角落去休息，讓剩下的領導單位去和敵人的領導單位玩一對一的捉迷藏，繞著山脈玩「旋轉木馬」的遊戲，順時針繞或逆時針繞都沒關係，反正一個月繞完，戰場上所有的部隊全都歸你統御。

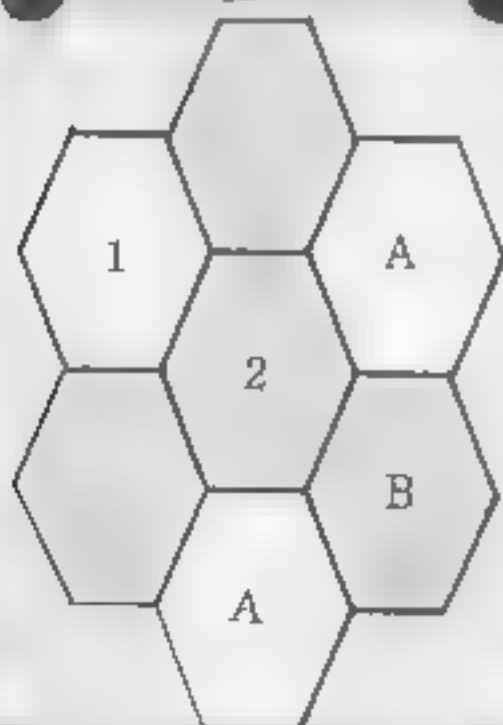
接下來該做什麼，當然一報還一報，但是別忘了派兵留守，以免發生意外。



有些州有兩處山脈，同樣可以玩「旋轉木馬」，甚至還可以玩點花式一大圈圈繞完，繞小圈圈，一圈不夠換個方向再繞一圈，隨你愛怎麼繞，只要不要笨笨的跑進死角就可以了。

另外，萬一沒有天然的地形可以玩「旋轉木馬」，怎麼辦呢？沒關係，人定勝天，自己造一座山——「人工山脈」。剛剛不是說騎兵單位在一邊休息嗎？這次不一樣了，把騎兵單位找個空曠的地方一站，說「我是山」，該領導單位來繞，但是要有點技巧（參見圖四）：

圖四



1. 指揮單位

2. 騎兵單位

領導單位必須和敵人的領導單位相距一格（即圖中的1和A），如此成功的機會約為90%。如果相距二格（即圖中的1和B），有的時候敵人的領導單位會有愚公移山的精神，把你的騎兵單位消滅，如此一來「人工山脈」這招就要不成了。

即使敵人的領導單位所殘存下來的兵力比你的騎兵單位少，也不必玩「人工山脈」了，只要把敵人的領導單位逼進死角，一個月以後，同樣是一批新的生力軍。

八、有效運用指令

讀者們玩信長之野望，一定都知道一年只能下四個指令，倘若不能有效的運用指令，兩個五十年都打不完，如果懂得靈活運用，十七州以五年統一，五十州以九年統一均不是問題。有一次筆者運風崎慶廣，在一五六五年春天就統一本州，仍是群雄割據的巴國和九州也在一五六七年納入版圖。反之，如果浪費指令，統一日本真的是春秋大夢。

各位或許會以為VIEW太浪費時間，其實不然，如果你不使用VIEW指令，電腦控制下的領主全都成了拿破崙，作戰都可以不耗絲毫兵力，而對你則是一場揮之不去的惡夢。

秋收後，先估計後方要留多少米

糧和金錢來建設，以及前線需要多少糧食以應付作戰，再利用9號交易指令，將多餘的米糧賣掉。如果沒有商人，則使用4號SEND指令將錢糧送往前線，待前方錢糧集中後，看看兵價再買。如果太貴，則使用SAVE，等到春天兵價變得便宜再買。多試幾次，一定可以買到便宜的兵。

在後方，其餘兩季，一季用以建設，一季賞賜人民。每占領一州，一定先查其稅率，如果在50%以上則不必調整；倘若在50%以下，則一律調整為60%，如此國庫充裕，才能迅速統一。而如果領地是以幹掉領主而得來的還需要將該州的兵力調整為30%的領導單位和70%的騎兵單位，以達到全國兵制統一。

在信長之野望的戰爭中，獲勝的因素並不在武器配備的多寡，亦不在軍隊的忠誠度，真正的致勝因素在於兵力的是否集中——必須採用中世紀時大規模的集團軍才能得到立竿見影的效果。若苛求軍隊的忠誠度，依據者的經驗，只要有50以上的忠誠度便不太容易發生兵變。

至於開墾和防洪這些內政問題，事實上沒有必要為此而浪費指令（如果時間多的話，做做無妨）。對方要求締結友好條約或通婚時，不論所提出的金額多吸引人，一概拒絕。要記得你是要成為戰國的霸主而不是仁君，這些條約的簽訂和通婚，只會阻礙你統一日本的時間，千萬別貪圖小利而失掉大局。

九、後記

嚴格說起來，信長之野望是難度相當高的一個遊戲，而且程式本身又具有學習能力，在電腦做弊做得心安理得的前提下，無疑是一場鬥智的遊戲（正確的說是比奸詐的程度）。諸位讀者詳讀本文之後，相信假以時日，統一日本絕不再是遙不可及的夢想。

願大家玩得愉快。



話說對峙自從得了人車師 孔明即請易先，之後 如魚得水，如虎添翼，而孔明亦屢出奇計，大破敵軍，讓曹操頭痛不已，視之為眼中釘，也因而更受對峙的韓啟與信任。

這天，玄德（即對峙）分發已定，令虎將趙雲上車拒降即 再令招降過來的夏侯淵、馬超去南邊抗敵，而令馬超、夏侯淵到北邊防止曹操、馬超的攻擊，各將領令，分別帶著兵馬去了，只留下諸葛亮與關羽、張飛坐守郡縣，終日操演兵士、施施於民以備長期抗戰、恢復漢室

續前



三國志戰史 荊州驚魂記

特殊聲明

1 本附圖為略圖，未詳盡之處請見諒！

2) 平原 高山 丘陵 河海

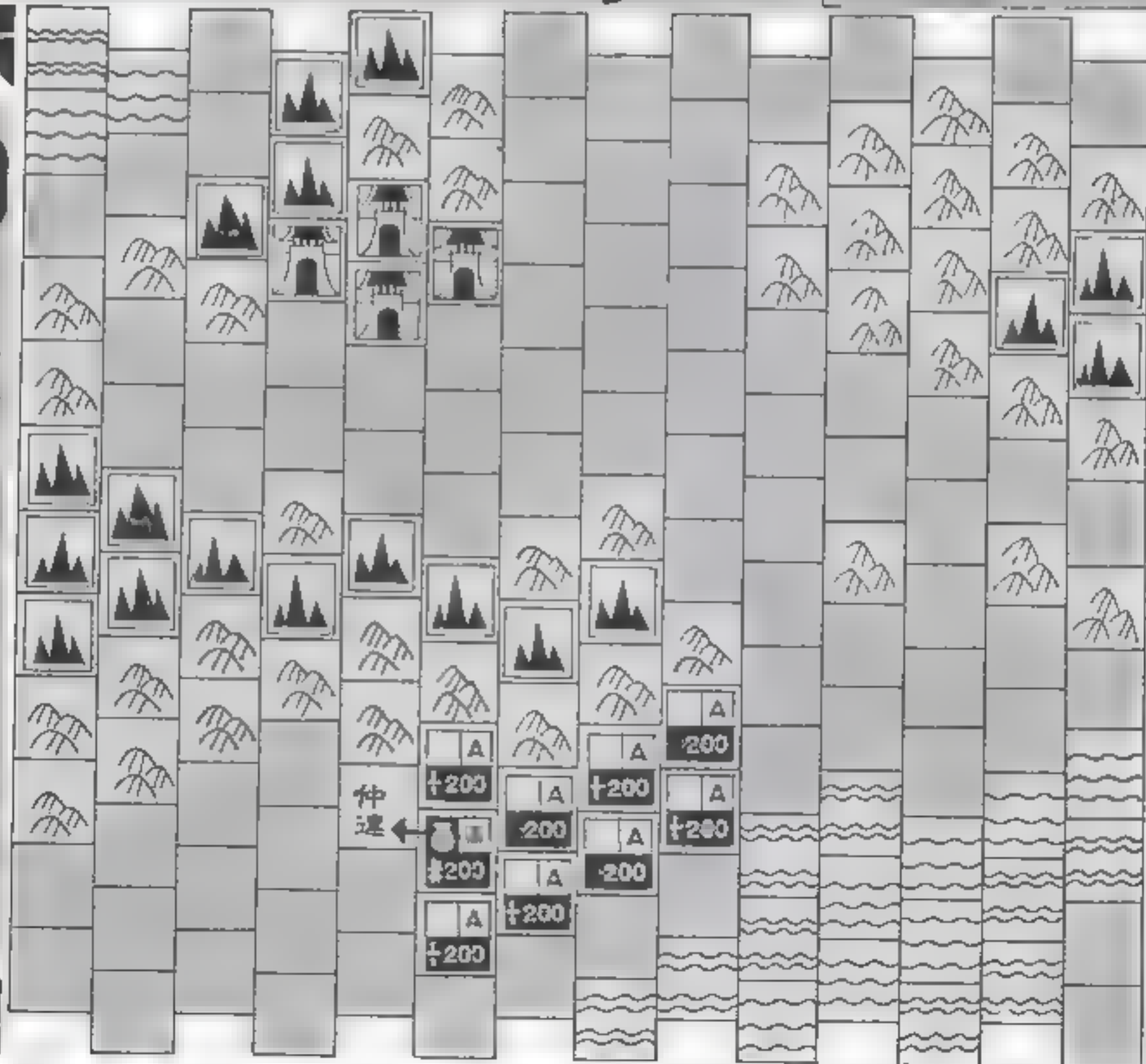


3. 本軍移動路線

曹兵移動路線

Romance of The Three Kingdoms

大戰之前——曹兵佈陣



Romance of The Three Kingdoms

曹操親手將帥印授予司馬懿，對之曰：「公等先行，吾必自統大軍為之。」司馬懿奉命旗幟別曹操，調動大軍向玄德而來！

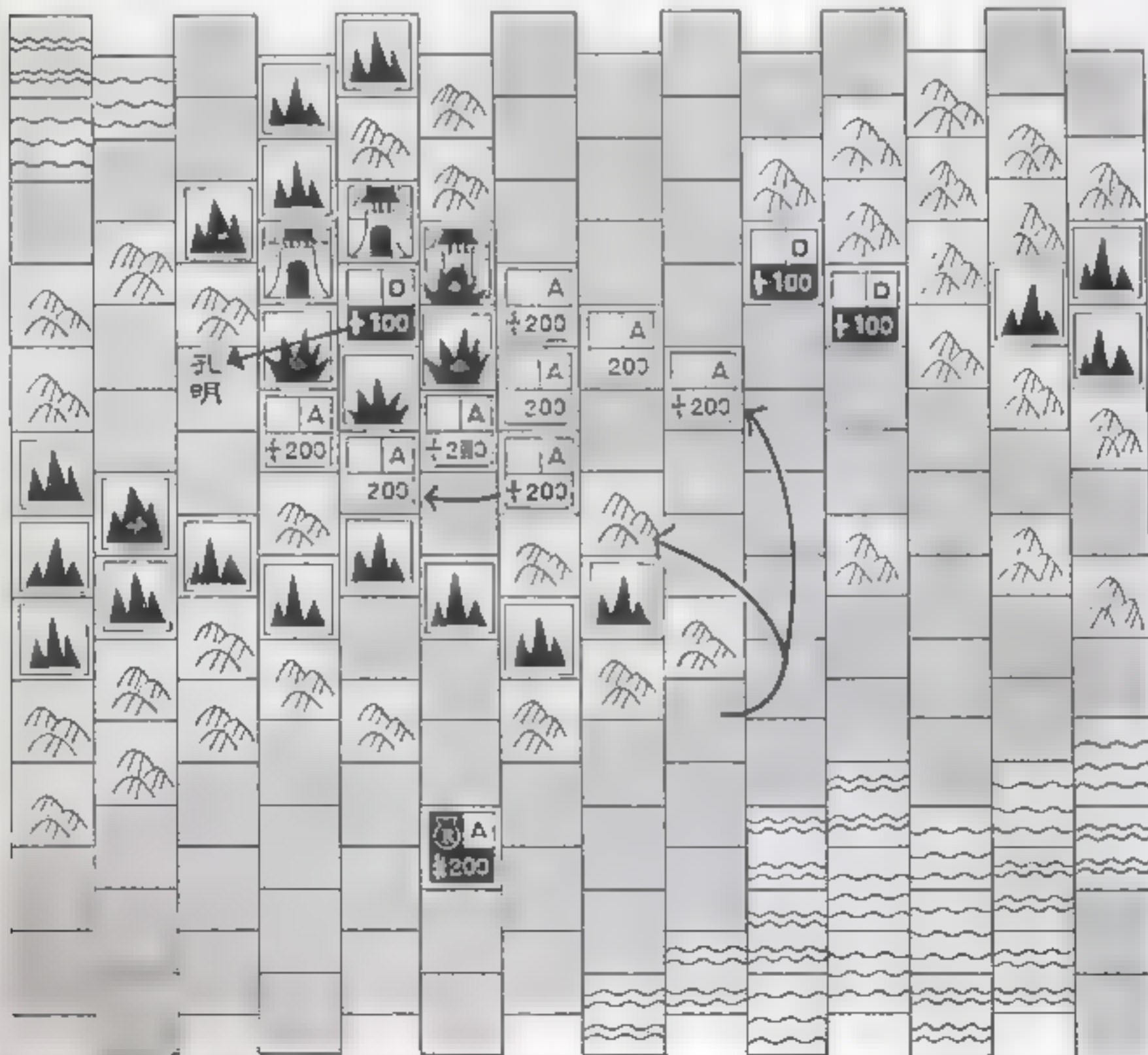
細作早已飛馬報知玄德，玄德便邀孔明共上敵樓察看，果見左、右、前、後四路大軍，旗幟不一，鼓角齊鳴，直向玄德而來。玄德大驚，忙問孔明：「依先生之策，如何退敵？」此

時玄德手下兵馬不足五萬，那能與司馬懿匹敵？

不久，探子回報：左有張遼、徐晃，右有許都、孫乾，中間司馬懿統大軍而來。敵軍滿山滿谷，少說也有十數萬人！玄德聽罷大驚，忙問孔明：「依先生之策，如何退敵？」此時玄德手下兵馬不足五萬，那能與司馬懿匹敵？

其實這方曹操用兵早在孔明預料之中，但出兵之神速，也著實大出孔明預料之外，只見他定一定神，從容地對玄德道：「司馬懿此番奉曹操之命而來，又帶了這麼多兵馬，定是要對主公不利，主公不妨暫退他郡，可

曹操這方面，由於每每用兵皆散在一個名不經傳的山野村夫諸葛孔明之手，對孔明簡直恨之入骨！這天，曹操眼見兵多將廣，時機成熟，認為不除操劉氏一幫人遲早會反咬自己口，於是徵起青州兵、會合長安大軍，連夜悄然抵達玄德附近郡縣。



大戰之初——孔明力拼



圍攻方。此地則由我和關、張二人共同退敵！」

劉備聽說要他臨陣脫逃，大為不悅，道：「吾豈是貪生怕死之輩？要退，大家一能退，要守，也要守在一起！」

孔明再一勸玄德，玄德只是不依，最後孔明分析火勢，要玄德暫退再引兵來援，再加上雲長（即關羽）、黃忠（即張飛）眾將的勸諫，玄德才勉強答應，於當晚帶著本部兵馬從後門悄然離去。司馬懿等一班人全渾然不知！

玄德既已退去，孔明於是升帳發令，命關、張二人至附近山丘地帶駐

高臨下分別下寨，兩將領命而去。孔明亦開城率軍下寨。（參考圖一、二）

話說司馬懿（即司馬懿）領兵一路殺奔而來，路過不見敵軍動靜，心中大疑，於是領本部兩萬兵馬先行下寨守備，其餘十來萬兵馬則分別由諸將率領，兵分二路向縣城殺奔而來。

及至城下，眾將曰：「留孔明一人留守，而駐守勞的玄長，其能並無回救的跡象，眾將於是向縣城放聲猛攻，各人都想搶得孔明，獲得首功！」

縣城守兵本已不多，再分撥給關、張二人，剩下的根本不足敵軍的十分之一！但孔明仍神色鎮定，令守軍分別向敵兵攻入，大獲勝而下

，一發不可收拾。

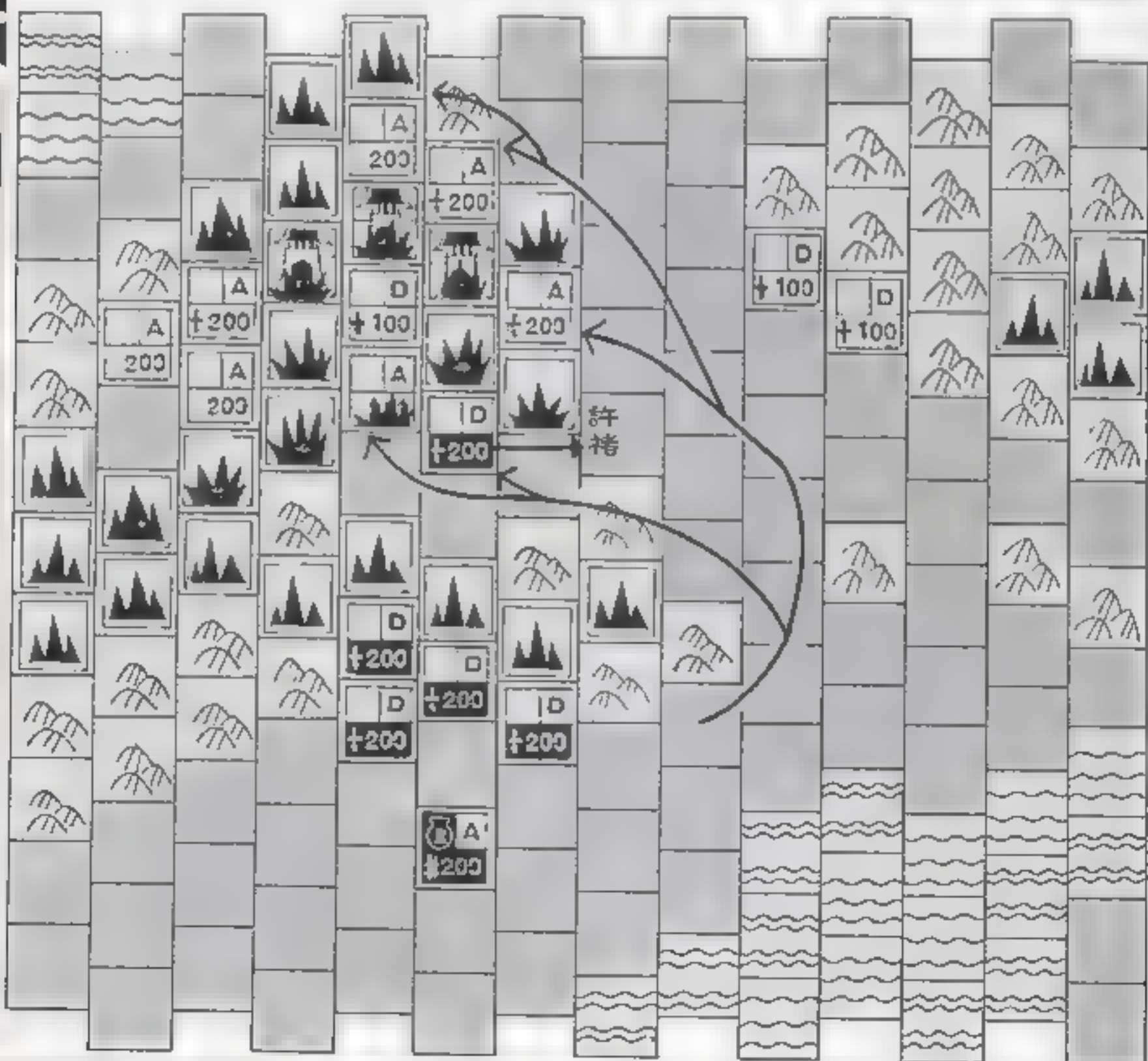
曹兵未料如此，各軍營紛紛著火，火勢綿延數十里，眾曹兵只得一一退去，待在大火範圍外，只等火勢一滅，立刻上前硬拼。

那知孔明正待如此，不斷令人放火、燒山，而曹兵們也都束手無策，又無他途繞路進攻，四週一片火海，連著數日都是如此。曹魏諸將既無法靠近孔明身側進攻，亦無法滅火，只得望火興嘆，成天就這麼耗著、耗著。（如圖二）

而另一方面，玄德安然撤出後方，退到了由被拉攏過來的陸遜、甘寧所駐守的所在郡。眾將官見玄德狼狽

圖一

大戰之中——援軍抵達



逃來，忙驚問原因，玄德——據實回答。衆將聽罷，皆自告奮勇，願提精兵前往應援。玄德大喜。但獨洛陽名八星姚持反對意見，力排衆議，曰：

「主公與諸將軍切莫中了曹賊的調虎離山計，曹賊此番未親征，他得懷疑，他正是要我等盡出救援，自己卻繞道來攻擊，主公不可不慎！」玄德等人都覺有理，後悔方才自己的衝動。

玄德繼續追問：「依士元先生即龐統之意，此危計解？」對曰：「以我愚智，認為可派人攔各方珍異，斷與司馬仲達，將之折截過來，餘將必自行潰散！」

玄德大喜，立命人攜名駒一匹、

黃金千兩等各方珍異，呈遞仲達。無奈仲達乃死命效忠曹軍，不但不肯受撫，反將來使斬了，所有禮物盡被扣下。

玄德大怒，但士元又道：「雖不得仲達，餘將必有來歸者。」於是玄德又派人捏造許褚、許都乃一莽夫，給了他好酒自然也就引兵來歸。

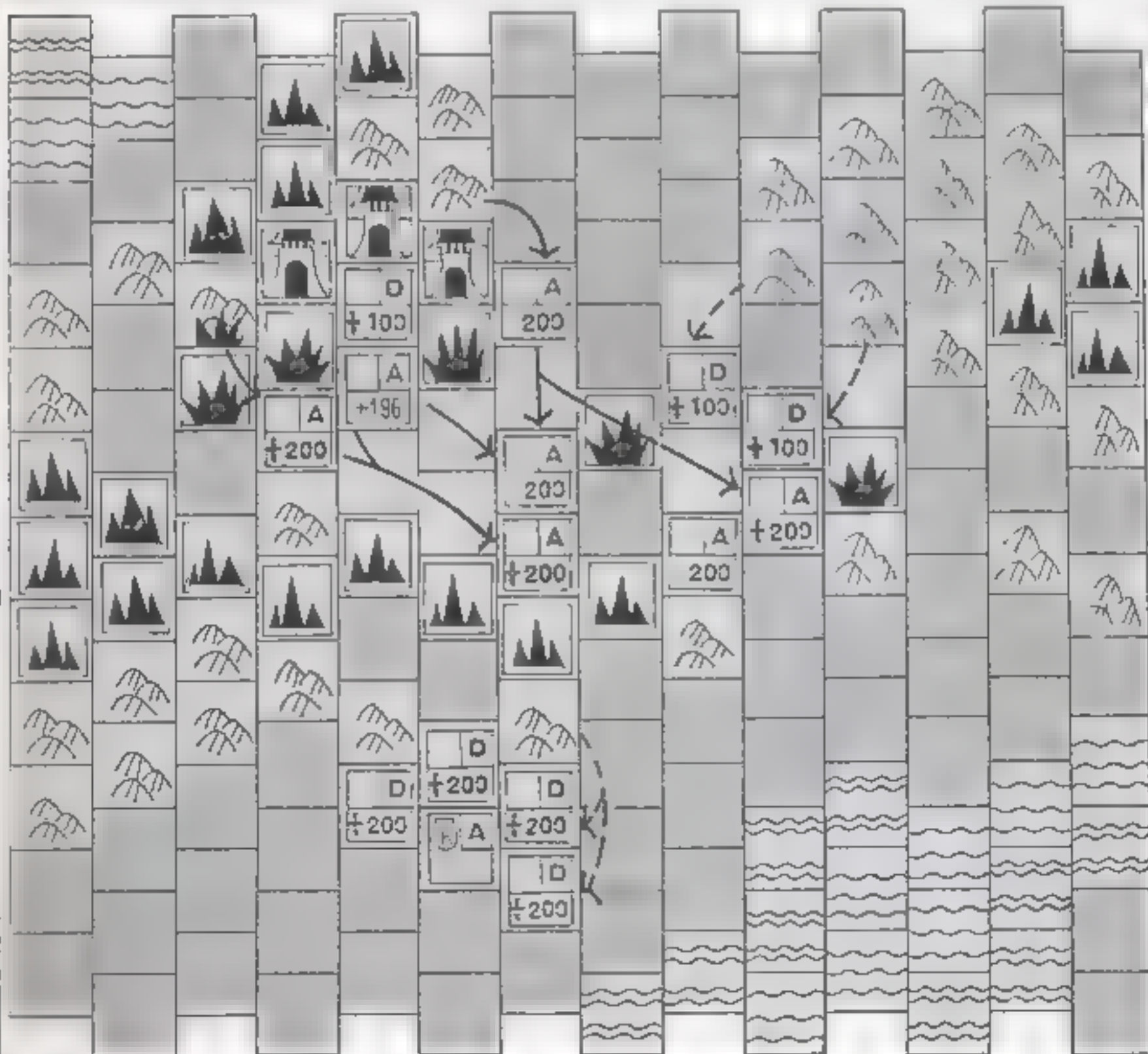
玄德再命人傳令趙雲，要他自引本部兵馬救援。而關家三小將一關平、關興、關索聽得父親有難，亦要求起兵支援，玄德念其孝心可嘉，一一准了。於是趙雲、關平（即趙雲）等四人共起軍馬八萬救應，再加上許褚兵馬兩萬，聲勢倍增。（如圖：

戰場上一孔明聽說援軍來到，料定是玄德安穩逃去了，於是便令子龍及關家三小將移動兵馬至仲達附近山丘下寨，牽制仲達。

孔明又見許褚人在此地而心在他處，遲早會反，於是編了套故事給他，要他與仲達決一死戰，許褚初時無謀，不知是計，欣然前往。

許褚一行打着曹軍的旗號，直向仲達而來。仲達即將看見自己人，並不在意，但堂堂一位司馬仲達豈為泛泛之輩，察出了些端倪，立刻下令禁止外將部隊前進，只是為時已晚，雙方已展開一場生死鬥！

許褚及其手下各個勇猛無比，以



大戰之末——勝負逆轉



擒十，手起一刀又斬落一人，不過畢竟還是老的辣！只見仲達提刀上馬，亦向敵陣挺進，率軍於慌亂中佈陣，又是一場激戰！而向來橫衝直撞的莽將，焉懂得何謂陣法？一下子便勝負逆轉，仲達佔得上風，終將莽將的兩萬兵馬全數消滅，不留一兵一卒，連莽將亦在慌亂裏中前落馬而亡！當然仲達的兵馬也剩下不足四分之一，同樣付上了慘痛的代價。這下正合孔明之意，莽將的倒戈再加上激戰一場，足足讓曹兵損失了三萬餘人！（參考圖四）

孔明毫不猶豫，馬上令來援的援軍八萬，分四路將仲達陣圍圍住，四

將分別接獲圍剿的命令，四人分四次合攻，等於進攻了十六次！就算有數萬精兵也受不了如此攻擊，何況是新敗之後的仲達呢？但仲達身為守糧之重任，不得不戰，只得派人放火燒及陣中的部隊。

軍隊雖然被火燒，糧草亦不保，之即逃了孔明包圍，但孔明那裏肯放他逃走？這就設計了四路圍剿，每路派小將一隊在山口截住，四路合攻，也照面下來圍住仲達的部隊。放火燒，圍剿，忙忙趕去的曹兵，已死的數萬人馬。

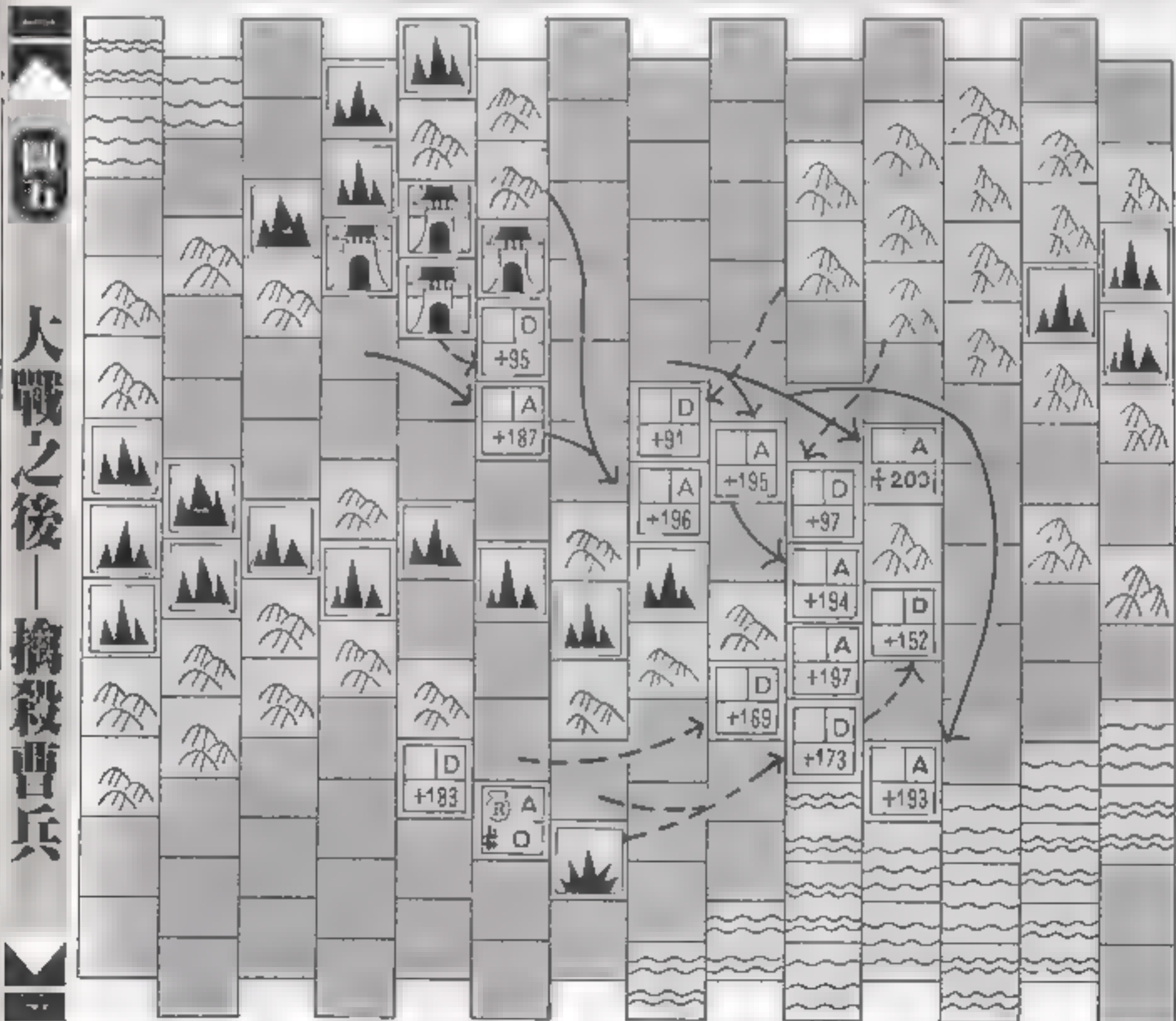
當時，關中、關外見仲達只剩數千騎，也都搶了他來迎來曹兵，只留

千餘與仲達對陣。究竟這水救不了近人，他看手裡輕騎軍兵以次被戰的準備來討仲達，可憐一些沙場老将，就如此死在亂軍的鐵蹄之下。

其餘曹兵見主帥已亡，立即潰散，但被孔明、關、張、趙等人圍住，全數被擒。孔明薄玄微指示，盡皆斬了。

這回，本大將兵犯，從司馬懿、張遼、曹仁、及兵馬近二十萬人全數被滅，不特曹魏一兵一卒，紅雲四、五。

戰後，孔明、關、張、趙，從司馬懿、張遼、曹仁、及兵馬近二十萬人全數被滅，不特曹魏一兵一卒，紅雲四、五。



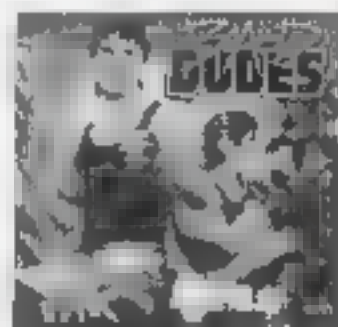
產品分類目錄

動作

遊戲名稱	場 號	廣 散	票 價
1. 怒龍狂潮	貴 11	1	80
2. 怒龍狂潮	貴 12	1	80
3. 怒龍狂潮	貴 13	1	80
4. 怒龍狂潮	貴 14	2	150
5. 怒龍狂潮	貴 15	1	80
6. 怒龍狂潮	貴 16	1	80
7. 怒龍狂潮	貴 17	1	80
8. 怒龍狂潮	貴 18	1	80
9. 怒龍狂潮	貴 19	1	80
10. 怒龍狂潮	貴 20	1	80
11. 怒龍狂潮	貴 21	2	150
12. 怒龍狂潮	貴 22	1	80
13. 怒龍狂潮	貴 23	1	80
14. 怒龍狂潮	貴 24	1	80
15. 怒龍狂潮	貴 25	1	80
16. 怒龍狂潮	貴 26	1	80
17. 怒龍狂潮	貴 27	1	80
18. 怒龍狂潮	貴 28	1	80
19. 怒龍狂潮	貴 29	1	80
20. 怒龍狂潮	貴 30	2	150
21. 怒龍狂潮	貴 31	1	80
22. 怒龍狂潮	貴 32	1	80
23. 怒龍狂潮	貴 33	1	80
24. 怒龍狂潮	貴 34	1	80
25. 怒龍狂潮	貴 35	1	80
26. 怒龍狂潮	貴 36	1	80
27. 怒龍狂潮	貴 37	1	80
28. 怒龍狂潮	貴 38	1	80
29. 怒龍狂潮	貴 39	1	80
30. 怒龍狂潮	貴 40	2	150
31. 怒龍狂潮	貴 41	1	80
32. 怒龍狂潮	貴 42	1	80
33. 怒龍狂潮	貴 43	1	80
34. 怒龍狂潮	貴 44	1	80
35. 怒龍狂潮	貴 45	1	80
36. 怒龍狂潮	貴 46	1	80
37. 怒龍狂潮	貴 47	1	80
38. 怒龍狂潮	貴 48	2	150
39. 怒龍狂潮	貴 49	1	80
40. 怒龍狂潮	貴 50	1	80
41. 怒龍狂潮	貴 51	1	80
42. 怒龍狂潮	貴 52	1	80
43. 怒龍狂潮	貴 53	2	150
44. 怒龍狂潮	貴 54	1	80
45. 怒龍狂潮	貴 55	1	80
46. 怒龍狂潮	貴 56	1	80
47. 怒龍狂潮	貴 57	1	80
48. 怒龍狂潮	貴 58	1	80
49. 怒龍狂潮	貴 59	1	80
50. 怒龍狂潮	貴 60	2	150
51. 怒龍狂潮	貴 61	1	80
52. 怒龍狂潮	貴 62	1	80
53. 怒龍狂潮	貴 63	1	80
54. 怒龍狂潮	貴 64	1	80
55. 怒龍狂潮	貴 65	1	80
56. 怒龍狂潮	貴 66	1	80
57. 怒龍狂潮	貴 67	1	80
58. 怒龍狂潮	貴 68	1	80
59. 怒龍狂潮	貴 69	1	80
60. 怒龍狂潮	貴 70	1	80
61. 怒龍狂潮	貴 71	1	80
62. 怒龍狂潮	貴 72	1	80
63. 怒龍狂潮	貴 73	1	80
64. 怒龍狂潮	貴 74	1	80
65. 怒龍狂潮	貴 75	1	80
66. 怒龍狂潮	貴 76	1	80
67. 怒龍狂潮	貴 77	1	80
68. 怒龍狂潮	貴 78	1	80
69. 怒龍狂潮	貴 79	1	80
70. 怒龍狂潮	貴 80	2	150
71. 怒龍狂潮	貴 81	1	80
72. 怒龍狂潮	貴 82	1	80
73. 怒龍狂潮	貴 83	1	80
74. 怒龍狂潮	貴 84	1	80
75. 怒龍狂潮	貴 85	1	80
76. 怒龍狂潮	貴 86	1	80
77. 怒龍狂潮	貴 87	1	80
78. 怒龍狂潮	貴 88	1	80
79. 怒龍狂潮	貴 89	1	80
80. 怒龍狂潮	貴 90	2	150
81. 怒龍狂潮	貴 91	1	80
82. 怒龍狂潮	貴 92	1	80
83. 怒龍狂潮	貴 93	1	80
84. 怒龍狂潮	貴 94	1	80
85. 怒龍狂潮	貴 95	1	80
86. 怒龍狂潮	貴 96	1	80
87. 怒龍狂潮	貴 97	1	80
88. 怒龍狂潮	貴 98	1	

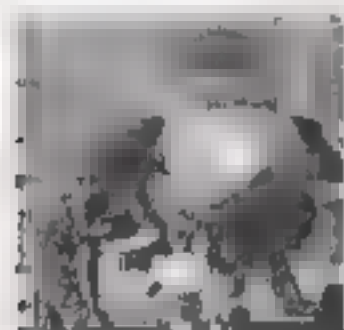
[illegible]

書 名 類	編 號	片 數	售價
戰 後 日	貴165	1	80
備 註 1	貴167	2	80
2	貴170	1	100
南洋新報	貴17	1	100
報 系	貴172	1	100
政 治 經 濟 學 元 旦 版	貴 74	2	100
武 道 館	貴1	2	80
學 科 導 引	貴 80	1	100
第 一 冊 四	貴18	1	100
學 科 導 引	貴18	2	100
學 科 導 引	貴 8	2	80
王 曉 雲 講	18 6	3	230
國 定 戰 時	18 10	3	230
中 日 經 濟 研 究	18 13	4	100
國 定 戰 時 1	18 25	4	270
大 陸 經 濟	18 34	3	230



門

遊戲名稱	編號	片數	售價
先鋒政隊	貴 37	1	80
精英擊 II	貴 38	1	80
射擊	貴 39	2	150
拳	貴 40	1	80
英雄	貴 41	1	80
金十角號	貴 42	1	80
太	貴 43	1	80
瓜神	貴 44	1	80
網龍	貴 45	1	80
野火作戰	貴 46	1	80
超人對決	貴 47	2	150



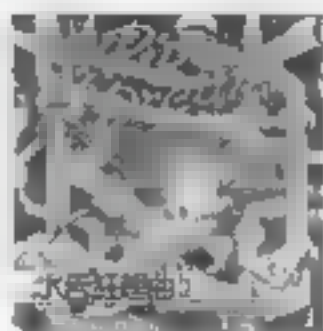
動

遊戲名稱	編號	片數	售價
英雄對決 I	貴 48	1	80
英雄對決 II	貴 49	1	230
勇士	貴 50	1	80
龍王	貴 51	1	80
龍動會	貴 52	1	90
英雄對決	貴 53	1	80
英雄對決 上下	貴 54	1	300
英雄對決	貴 55	1	80
英雄對決	貴 56	2	150
英雄對決	貴 57	1	80
英雄對決	貴 58	1	80
英雄對決	貴 59	2	150
英雄對決	貴 60	1	80
英雄對決	貴 61	1	80



育

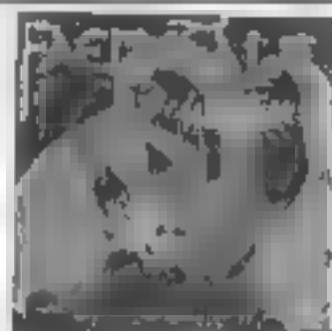
遊戲名稱	編號	片數	售價
俄羅斯方塊 I	貴 37	1	80
俄羅斯方塊 II	貴 38	2	150
俄羅斯方塊 III	貴 39	1	80
俄羅斯方塊 IV	貴 40	1	80
明星撲克	貴 41	3	230
瘋狂大家樂	貴 42	1	80
瘋狂大家樂 II	貴 43	1	80
魔法彈珠檯	貴 44	1	80
迷宮組合	貴 45	1	80
賭王鬥千王	貴 46	1	80
鑽石迷宮	貴 47	1	80
鑽石迷宮 II	貴 48	1	80
鑽石迷宮 III	貴 49	1	80
鑽石迷宮 IV	貴 50	1	80
鑽石迷宮 V	貴 51	1	80
鑽石迷宮 VI	貴 52	1	80
鑽石迷宮 VII	貴 53	1	80
鑽石迷宮 VIII	貴 54	1	80
鑽石迷宮 IX	貴 55	1	80
鑽石迷宮 X	貴 56	1	80
鑽石迷宮 XI	貴 57	1	80
鑽石迷宮 XII	貴 58	1	80
鑽石迷宮 XIII	貴 59	1	80
鑽石迷宮 XIV	貴 60	1	80
鑽石迷宮 XV	貴 61	1	80
鑽石迷宮 XVI	貴 62	1	80
鑽石迷宮 XVII	貴 63	1	80
鑽石迷宮 XVIII	貴 64	1	80
鑽石迷宮 XIX	貴 65	1	80
鑽石迷宮 XX	貴 66	1	80
鑽石迷宮 XXI	貴 67	1	80
鑽石迷宮 XXII	貴 68	1	80
鑽石迷宮 XXIII	貴 69	1	80
鑽石迷宮 XXIV	貴 70	1	80
鑽石迷宮 XXV	貴 71	1	80
鑽石迷宮 XXVI	貴 72	1	80
鑽石迷宮 XXVII	貴 73	1	80
鑽石迷宮 XXVIII	貴 74	1	80
鑽石迷宮 XXIX	貴 75	1	80
鑽石迷宮 XXX	貴 76	1	80
鑽石迷宮 XXXI	貴 77	1	80
鑽石迷宮 XXXII	貴 78	1	80
鑽石迷宮 XXXIII	貴 79	1	80
鑽石迷宮 XXXIV	貴 80	1	80
鑽石迷宮 XXXV	貴 81	1	80
鑽石迷宮 XXXVI	貴 82	1	80
鑽石迷宮 XXXVII	貴 83	1	80
鑽石迷宮 XXXVIII	貴 84	1	80
鑽石迷宮 XXXIX	貴 85	1	80
鑽石迷宮 XL	貴 86	1	80
鑽石迷宮 XLI	貴 87	1	80
鑽石迷宮 XLII	貴 88	1	80
鑽石迷宮 XLIII	貴 89	1	80
鑽石迷宮 XLIV	貴 90	1	80
鑽石迷宮 XLV	貴 91	1	80
鑽石迷宮 XLVI	貴 92	1	80
鑽石迷宮 XLVII	貴 93	1	80
鑽石迷宮 XLVIII	貴 94	1	80
鑽石迷宮 XLIX	貴 95	1	80
鑽石迷宮 L	貴 96	1	80
鑽石迷宮 LI	貴 97	1	80
鑽石迷宮 LII	貴 98	1	80
鑽石迷宮 LIII	貴 99	1	80
鑽石迷宮 LIV	貴 100	1	80
鑽石迷宮 LV	貴 101	1	80
鑽石迷宮 LVI	貴 102	1	80
鑽石迷宮 LVII	貴 103	1	80
鑽石迷宮 LVIII	貴 104	1	80
鑽石迷宮 LVIX	貴 105	1	80
鑽石迷宮 LX	貴 106	1	80
鑽石迷宮 LXI	貴 107	1	80
鑽石迷宮 LXII	貴 108	1	80
鑽石迷宮 LXIII	貴 109	1	80
鑽石迷宮 LXIV	貴 110	1	80
鑽石迷宮 LXV	貴 111	1	80
鑽石迷宮 LXVI	貴 112	1	80
鑽石迷宮 LXVII	貴 113	1	80
鑽石迷宮 LXVIII	貴 114	1	80
鑽石迷宮 LXIX	貴 115	1	80
鑽石迷宮 LXX	貴 116	1	80
鑽石迷宮 LXXI	貴 117	1	80
鑽石迷宮 LXXII	貴 118	1	80
鑽石迷宮 LXXIII	貴 119	1	80
鑽石迷宮 LXXIV	貴 120	1	80
鑽石迷宮 LXXV	貴 121	1	80
鑽石迷宮 LXXVI	貴 122	1	80
鑽石迷宮 LXXVII	貴 123	1	80
鑽石迷宮 LXXVIII	貴 124	1	80
鑽石迷宮 LXXIX	貴 125	1	80
鑽石迷宮 LXXX	貴 126	1	80
鑽石迷宮 LXXXI	貴 127	1	80
鑽石迷宮 LXXXII	貴 128	1	80
鑽石迷宮 LXXXIII	貴 129	1	80
鑽石迷宮 LXXXIV	貴 130	1	80
鑽石迷宮 LXXXV	貴 131	1	80
鑽石迷宮 LXXXVI	貴 132	1	80
鑽石迷宮 LXXXVII	貴 133	1	80
鑽石迷宮 LXXXVIII	貴 134	1	80
鑽石迷宮 LXXXIX	貴 135	1	80
鑽石迷宮 LXXXX	貴 136	1	80
鑽石迷宮 LXXXXI	貴 137	1	80
鑽石迷宮 LXXXXII	貴 138	1	80
鑽石迷宮 LXXXXIII	貴 139	1	80
鑽石迷宮 LXXXXIV	貴 140	1	80
鑽石迷宮 LXXXXV	貴 141	1	80
鑽石迷宮 LXXXXVI	貴 142	1	80
鑽石迷宮 LXXXXVII	貴 143	1	80
鑽石迷宮 LXXXXVIII	貴 144	1	80
鑽石迷宮 LXXXXIX	貴 145	1	80
鑽石迷宮 LXXXXX	貴 146	1	80
鑽石迷宮 LXXXXXI	貴 147	1	80
鑽石迷宮 LXXXXXII	貴 148	1	80
鑽石迷宮 LXXXXXIII	貴 149	1	80
鑽石迷宮 LXXXXXIV	貴 150	1	80
鑽石迷宮 LXXXXXV	貴 151	1	80
鑽石迷宮 LXXXXXVI	貴 152	1	80
鑽石迷宮 LXXXXXVII	貴 153	1	80
鑽石迷宮 LXXXXXVIII	貴 154	1	80
鑽石迷宮 LXXXXXIX	貴 155	1	80
鑽石迷宮 LXXXXXX	貴 156	1	80
鑽石迷宮 LXXXXXXI	貴 157	1	80
鑽石迷宮 LXXXXXXII	貴 158	1	80
鑽石迷宮 LXXXXXXIII	貴 159	1	80
鑽石迷宮 LXXXXXXIV	貴 160	1	80
鑽石迷宮 LXXXXXXV	貴 161	1	80
鑽石迷宮 LXXXXXXVI	貴 162	1	80
鑽石迷宮 LXXXXXXVII	貴 163	1	80
鑽石迷宮 LXXXXXXVIII	貴 164	1	80
鑽石迷宮 LXXXXXXIX	貴 165	1	80
鑽石迷宮 LXXXXXXX	貴 166	1	80
鑽石迷宮 LXXXXXXXI	貴 167	1	80
鑽石迷宮 LXXXXXXXII	貴 168	1	80
鑽石迷宮 LXXXXXXXIII	貴 169	1	80
鑽石迷宮 LXXXXXXXIV	貴 170	1	80
鑽石迷宮 LXXXXXXXV	貴 171	1	80
鑽石迷宮 LXXXXXXXVI	貴 172	1	80
鑽石迷宮 LXXXXXXXVII	貴 173	1	80
鑽石迷宮 LXXXXXXXVIII	貴 174	1	80
鑽石迷宮 LXXXXXXXIX	貴 175	1	80
鑽石迷宮 LXXXXXXX	貴 176	1	80
鑽石迷宮 LXXXXXXXI	貴 177	1	80
鑽石迷宮 LXXXXXXXII	貴 178	1	80
鑽石迷宮 LXXXXXXXIII	貴 179	1	80
鑽石迷宮 LXXXXXXXIV	貴 180	1	80
鑽石迷宮 LXXXXXXXV	貴 181	1	80
鑽石迷宮 LXXXXXXXVI	貴 182	1	80
鑽石迷宮 LXXXXXXXVII	貴 183	1	80
鑽石迷宮 LXXXXXXXVIII	貴 184	1	80
鑽石迷宮 LXXXXXXXIX	貴 185	1	80
鑽石迷宮 LXXXXXXX	貴 186	1	80
鑽石迷宮 LXXXXXXXI	貴 187	1	80
鑽石迷宮 LXXXXXXXII	貴 188	1	80
鑽石迷宮 LXXXXXXXIII	貴 189	1	80
鑽石迷宮 LXXXXXXXIV	貴 190	1	80
鑽石迷宮 LXXXXXXXV	貴 191	1	80
鑽石迷宮 LXXXXXXXVI	貴 192	1	80
鑽石迷宮 LXXXXXXXVII	貴 193	1	80
鑽石迷宮 LXXXXXXXVIII	貴 194	1	80
鑽石迷宮 LXXXXXXXIX	貴 195	1	80
鑽石迷宮 LXXXXXXX	貴 196	1	80
鑽石迷宮 LXXXXXXXI	貴 197	1	80
鑽石迷宮 LXXXXXXXII	貴 198	1	80
鑽石迷宮 LXXXXXXXIII	貴 199	1	80
鑽石迷宮 LXXXXXXXIV	貴 200	1	80



角色扮演 (RPG)

遊戲名稱	編號	片數	售價
大英雄	貴 12	1	80
魔神之吼	貴 29	1	80
忍者神龜	貴 30	2	150
忍者神龜 II	貴 43	1	80
忍者神龜 III	貴 54	2	150

遊戲名稱	編號	片數	售價
巫術 IV	貴 56	1	80
劍魂 I 上下	貴 57	4	300
劍魂 II	貴 65	2	150
劍魂 III 上下	貴 66	3	230
2400 AD	貴 90	1	80
飛輪武士 (上下)	貴 95	2	150
飛輪武士 II	貴 100	2	150
鐵甲爭霸戰	貴 108	2	150
荒野遊俠	貴 112	2	150
騎士傳奇	貴 113	1	80
未來之魔法	貴 114	2	150
魔法之龍	貴 115	3	230
魔法門 II	貴 116	3	230
冬之魔	貴 118	3	230
冬之魔 II	貴 119	4	270
銀河英雄	貴 127	1	80
銀河英雄 II	貴 128	1	80



機

遊戲名稱	編號	片數	售價
名車大賽 I	貴 19	1	80
名車大賽 II	貴 121	1	150
名車大賽 III	貴 122	2	150
GP 大賽車	貴 85	1	80
時中大賽車	貴 54	1	80
古靈名車大賽	貴 178	2	150
風馳電掣	貴 188	2	150
超級機車賽	貴 20	1	80
機車越野賽	貴 142	2	150
方程式機車賽	貴 68	1	150
捍衛遊俠	貴 28	1	80
海陸空戰鬥機	貴 51	1	150
海陸空炸彈	貴 91	1	80
飛向北越	貴 109	1	80
F-19隱形戰鬥機	貴 110	1	80

遊戲名稱	編號	片數	售價
方程式戰鬥機 II	珍 22	2	180
10坦克殺手	珍 28	4	270
噴射戰鬥機	珍 33	3	230
無敵飛車	貴 1	2	150
太空摩托車	貴 26	1	80
大 戰 車	貴 25	2	50
裝甲雄獅	珍 38	3	290
霹靂飛龍	貴 27	1	80
688攻擊母艦	珍 16	2	80
紅色飛鷹	珍 24	2	130
大爆炸雷艇	貴 3		80
阿波羅 8號	貴 80		80
地盤霸王	珍 29	2	180
上帝也抓狂	珍 37	2	180

戰 略

遊戲名稱	編號	片數	售價
有敵之野戰 (上下)	貴 7		80
戰地 (上下)	貴 8	3	230
水雷艇	珍 35	3	230
戰地龍劍	貴 46	1	80
銀河超能力大戰	貴 70		80
上帝也抓狂	貴 13	2	80

TOP30
銷售

名次	遊戲名稱	類 別
1	水雷艇	戰 略
2	噴射戰鬥機	噴 射
3	上帝也抓狂	座 落
4	立體俄羅斯方塊	智 育
5	烏茲衝鋒槍	動 作
6	F 51	模 擬
7	魔鬼起飛 I	動 作
8	武 道 館	動 作
9	A 10坦克殺手	模 擬
10	噴射戰鬥機	噴 射

立體文字冒險

遊戲名稱	編號	片數	售價
警察故事 I (上下)	貴 8	3	230
警察故事 II	珍 1	6	340
幻想空間 I	貴 21	2	150
幻想空間 II	珍 4	6	40
幻想空間 III	珍 30	8	430
宇宙傳奇 II (上下)	貴 15	3	230
宇宙傳奇 III	珍 12	6	340
幽 靈 的 魔 術	珍 3	9	400
幽 靈 的 魔 術	珍 11		300
英雄傳奇	珍 36	10	400

冒險

遊戲名稱	編號	片數	售價
幽 靈 的 魔 術	貴 68	1	80
幽 靈 的 魔 術	貴 69	2	150
幽 靈 的 魔 術	珍 11	6	40
幽 靈 的 魔 術	貴 2	2	80
幽 靈 的 魔 術	貴 100		80
幽 靈 的 魔 術	貴 101		150
幽 靈 的 魔 術	貴 103	2	150
幽 靈 的 魔 術	珍 1		300



名次	遊戲名稱	類 別
11	美女撲克·歐洲版	格 鬥
12	水 果 盤	傳 真
13	水管狂想曲	智 育
14	風 行 者	動作 RPG
15	國 志	戰 略
16	快打磚塊 I	動 作
17	方程式機車賽	動 作
18	俄羅斯方塊	智 育
19	俄羅斯方塊 II	傳 真
20	幻想空間 III	立體冒險

動作角色扮演

遊戲名稱	編號	片數	售價
喋血龍女	貴 06	2	150
幽 靈 的 魔 術	貴 30	2	150
幽 靈 的 魔 術	貴 39	2	150
伊 蘇 國	貴 100	2	150
變 身 龍	貴 161	2	150
銀河超能力戰記 I	貴 70	2	150
幽 靈 的 魔 術	珍 2	3	230
幽 靈 的 魔 術	珍 25	3	230
幽 靈 的 魔 術	珍 31	3	230

動作冒險

遊戲名稱	編號	片數	售價
幽 靈 的 魔 術	貴 72	1	80
幽 靈 的 魔 術	貴 69		80
幽 靈 的 魔 術	珍 14	4	270

其 他

遊戲名稱	編號	片數	售價
冒險的傳說	貴 2	1	80
幽 靈 的 魔 術	貴 13	1	80
幽 靈 的 魔 術·歐洲版	貴 41	1	80
幽 靈 的 魔 術	貴 101		80
幽 靈 的 魔 術·歐洲版	珍 9	4	270

排行榜

名次	遊戲名稱	類 別
21	雙截龍 I	動 作
22	衝鋒飛車	動 作
23	快打旋風	動 作
24	決戰西洋棋	智 育
25	異 形	動 作
26	688攻擊母艦	模 擬
27	銀河超能力戰記	RPG
28	魔法門	RPG
29	打 磚 塊	智 育
30	撞球大賽	運 動

讀者意見調查表



1. 讀者個人資料

- 姓名：_____
- 性別：☐男 ☐女
- 電話：_____
- 年齡：_____
- 住址：_____
- 職業：_____
- 教育程度：_____
- 每個月的零用錢/收入：_____
- 平均每個月花在電腦遊戲上的費用：_____
- 喜歡玩那些類型遊戲？_____

2. 閱讀習慣

- 您以何種方式取得軟體世界雜誌？
☐訂閱 ☐零買 ☐贈閱 ☐借閱 ☐其他
- 您每期花多少時間閱讀軟體世界雜誌？
☐4小時以下 ☐4~8小時 ☐8~12小時
☐12~24小時 ☐24小時以上
- 您會在什麼時候閱讀軟體世界雜誌？（複選）
☐玩 GAME 的時候 ☐剛拿到雜誌的時候
☐心情好的時候 ☐有空的時候 ☐無聊的時候
☐心情不好的時候 ☐其他：_____
- 您對於過期軟體世界雜誌的處理方式？（複選）
☐自己收藏 ☐傳閱家人，人數：_____
☐傳閱同學、朋友或同事，人數：_____
☐看完即丟或送人 ☐其他：_____

3. 編輯意見

- 您對本期軟體世界雜誌各單元的喜歡程度：

單元名稱	很喜 歡	沒 意見	不 喜 歡	為什麼？
NEW FILES	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
國內報導	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
國外報導	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
遊戲攻略	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
百戰天龍	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
PC 地帶	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
遊戲評論	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
電玩短評	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
RPG 俱樂部	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
每期一怪	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
出爐大法師	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
啊哩裝備店	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
冒險補習班	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
華山論 GAME	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
遊戲大家談	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____

- 魔音卡專欄 ☐☐☐☐☐
 熱線 080 ☐☐☐☐☐
 紙上談兵 ☐☐☐☐☐
 銷售排行榜 ☐☐☐☐☐
 產品目錄 ☐☐☐☐☐

- 您喜歡本期那幾篇文章？為什麼？

- 您不喜歡本期那幾篇文章？為什麼？

- 您期待軟體世界雜誌推出那些單元？

4. 發行意見

- 您對於軟體世界雜誌的滿意程度：

項 目	很 滿 意	沒 意 見	不 滿 意	為什麼？
編 排	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
紙 張	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
印 刷	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
裝 訂	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
包 裝	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
收書時間	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
售 價	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____

- 您是經由何種途徑得知軟體世界雜誌？
☐親友介紹 ☐軟體世界產品
☐逛街 ☐其他：_____

（訂閱者請作答）

- 您為什麼訂閱軟體世界雜誌？
☐每一期都值得保存 ☐訂閱較零買方便
☐其他：_____
- 如果雜誌到期，是否續訂？
☐是 ☐否 為什麼？_____

（零買雜誌者請作答）

- 您為什麼購買這一期軟體世界雜誌？

- 您通常每月何時購買軟體世界雜誌？
☐每月 1~12日 ☐每月 13~20日
☐每月 21日以後 ☐不一定
- 您在何處購買軟體世界雜誌？
☐電腦公司 ☐書店、文具行 ☐百貨公司
☐唱片行 ☐其他：_____
- 您是否打算訂閱軟體世界雜誌？
☐是 ☐否 為什麼？_____

5. 廣告意見

1. 您通常閱讀那些報紙？(複選)

- ☐聯合報 ☐中國時報 ☐臺灣時報 ☐民生報
☐中央日報 ☐經濟日報 ☐工商時報 ☐自立早報
☐首都早報 ☐環球日報 ☐中時晚報 ☐聯合晚報
☐臺灣新聞報 ☐其他：_____

2. 您經常收聽那些廣播節目？

時段 電台 節目名稱

3. 除了軟體世界雜誌外，您還閱讀那些雜誌？(複選)

- ☐倚天 ☐第三波 ☐0與1科技 ☐PC WORLD
☐熱訊 ☐天下 ☐時報周刊 ☐讀者文摘

4. 您對軟體世界雜誌增加廣告有什麼看法？

5. 您關心那些廣告？(複選)

- ☐電腦、資訊 ☐音樂 ☐運動 ☐服飾 ☐家電
☐食品 ☐其他：_____

6. 消費及休閒習慣

1. 目前擁有的電腦週邊設備：

- ☐MGA ☐CGA ☐EGA ☐VGA ☐硬碟
☐搖桿 ☐Mouse ☐Modem ☐印表機
☐魔奇音效卡
☐其他：_____

2. 您喜歡的休閒活動有那些？(複選)

- ☐看電視、電影、錄影帶 ☐球類運動 ☐聽音樂
☐旅遊 ☐閱讀 ☐舞蹈 ☐其他：_____

7. 活動意見

1. 您希望軟體世界雜誌舉辦什麼活動？(複選)

- ☐遊戲比賽 ☐聯誼會 ☐產品展覽
☐其他：_____

第11期軟體世界讀者 意見調查表得獎名單

特獎：李欽煌(新竹) (獎品：長槍英雄)

頭獎：姚建信(嘉義) 叁獎：邱凱文(桃園)

貳獎：林偉崑(高雄) 林文蔚(宜蘭)

王奕仁(基隆) 李裕發(台北)

安慰獎：王宏洲(台中) 劉自誠(台北)

梁啓文(嘉義) 張承先(台北)

許家銘(彰化) 黃傳笙(雲林)

王志豪(高雄) 許巨彰(台中)

侯育宏(高雄) 陳昭峰(高雄)

8. 遊戲意見

1. 您預料兩年後還會對電腦遊戲感興趣嗎？

☐會 ☐不會 為什麼？_____

2. 決定買某個遊戲的原因——

- ☐軟體世界雜誌介紹 ☐偏好某類型 ☐看別人玩過
☐被包裝廣告吸引 ☐名列排行榜 ☐經人推薦
☐試玩過 ☐其他：_____

3. 那些遊戲您買了之後覺得後悔？為什麼？

9. 除了遊戲以外，您希望軟體世界提供那些產品？

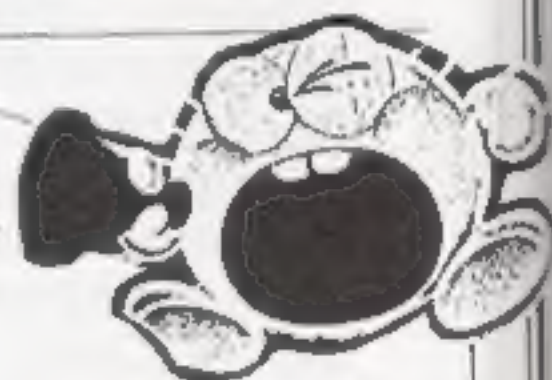
1. 軟體：☐商用 ☐教育 ☐卜算 ☐其他：_____

2. 週邊：☐空白磁片 ☐磁片盒 ☐Mouse ☐報表夾
☐搖桿 ☐其他：_____

3. ☐唱片、錄音帶 4. ☐禮品 5. ☐文具 6. ☐海報

7. ☐攻略本 8. ☐其他：_____

10. 我有話要說



請詳細填妥，寄回：高雄市郵政28-34號參加抽獎

特別獎1名：原裝進口 GAME 一套

頭獎1名：軟體世界珍藏版遊戲一套(3片裝)

貳獎2名：軟體世界貴族版遊戲一套(2片裝)

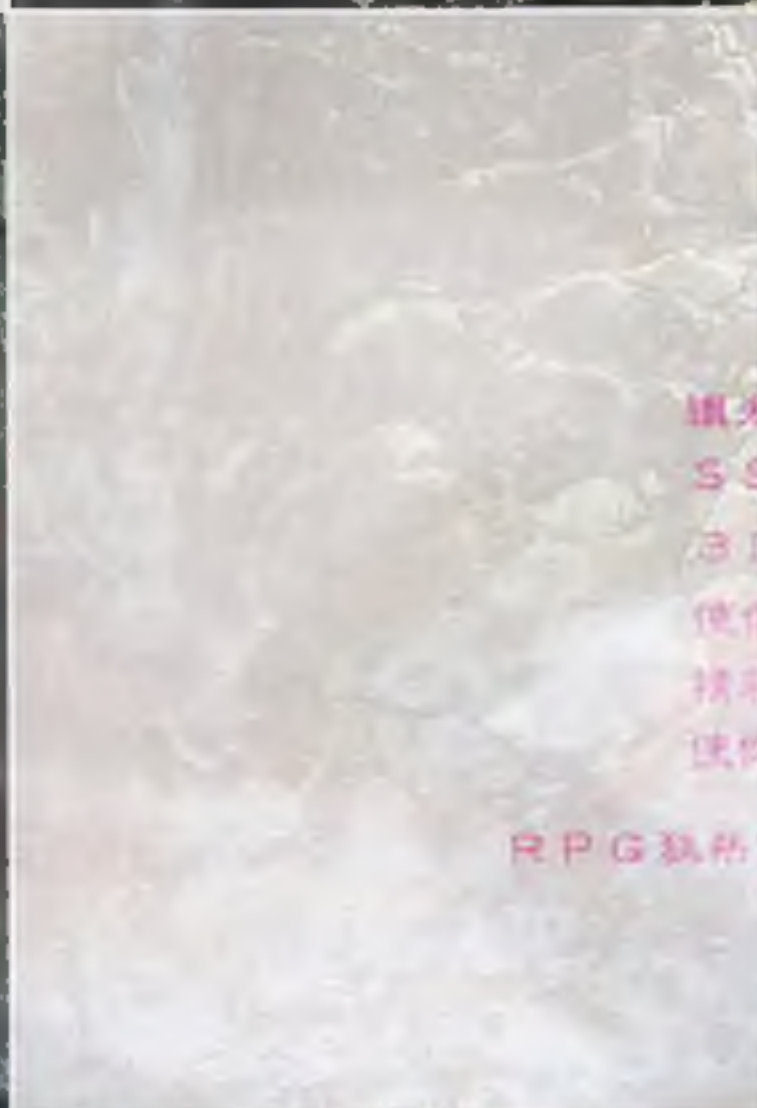
叁獎3名：軟體世界貴族版遊戲一套(1片裝)

安慰獎10名：精美備忘夾二個

Advanced
 Dungeons & Dragons
 Treasure Chest Edition

CHAMPIONS OF KRYNN

The first fantasy
 role-playing epic
 set in the AD&D
 Dragonlance
 game world!



續光榮之戰，將選擇的組為雙，
SSA之一本體與SSG力作，
SDS應與一件本體面並存，
使你不斷地思考中
精利的戰鬥並進，
使你不知覺地思考中。

RPG 執照給予的風暴台議，歡迎期待……



Dragonlance



雀躍的青春 本該是
像粉蝶般有著繽紛的色彩
你是否也曾想過 生活中似乎缺少一點什麼
軟體世界為你提供一個遐想的世界
任憑你思緒遨遊
不要吝嗇給予自己 另一個五彩繽紛的小王國……

伴你度過璀璨的年華
駐留年少的聲音
是軟體世界承承的

信念

遙遙的國度 不同的時空 引人的劇情 軟體世界誠心
邀請您進入另一個超越現實的世界



本期最新急搶灘

新片介紹 強力推薦